CONTENTS

内容物の確認

お買いあげいただきました本パッケージには、以下のものが同梱されています。開封の際にご確認ください。

- ●CD-ROM……1枚
- ●リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0 ユーザーズマニュアル（本書）…1冊
- ●ユーザー登録はがき／保証書……1枚

必要なシステム構成

本製品『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』は、以下の環境で動作するように設計されています。

●動作環境

・Microsoft WindowsXP日本語版／Microsoft WindowsMe日本語版／Microsoft Windows2000 Professional日本語版／Microsoft Windows 98日本語版のいずれかが動作する環境
・Microsoft社のDirectX9.0（本製品のCD-ROMに収録されています）に対応した環境

●対応機種

・Pentium II 450MHz以上のCPU（Pentium III 1GHz以上を推奨）
・CD-ROMドライブ（実行時を含む）
・DirectDraw対応で4MB以上のVRAMを搭載し、1024×768ドット・16ビットHigh Colorのカラー表示が可能な環境
・128MB以上のメモリ（256MB以上を推奨）
※WindowsXP/2000をご使用の場合、256MB以上のメモリを搭載していると、より快適に動作します。
・800MB以上のハードディスクの空き容量
・BGM・効果音再生には、WindowsXP/Me/2000/98対応のPCM音源が必要
・LAN、またはインターネットで通信対戦を行なう場合には、パソコン1台につき1本の本製品が必要です。また、通信速度1Mbps以上の、TCP/IP接続かIPX/SPX接続によるLAN接続環境、またはADSL・FTTH・ケーブルネットなどによるインターネット接続環境が必要です。
・インターネットで通信対戦を行なう場合には、専用のロビークライアントプログラム（本製品のCD-ROMに収録されています）が必要です。

※本製品は、NEC社製PC-9821シリーズでは動作いたしません。
※本製品は、Microsoft Windows2000 Serverでの動作は保証しておりません。
※本製品の動作には、Microsoft社のDirectX9.0（本製品のCD-ROMに収録されています）と、DirectXに対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関するDirectXの対応状況とサービスにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。
※本製品の仕様・改良点などについての最新の情報は、システムソフト・アルファーのホームページ http：//www．ss-alpha．co．jp/をご覧く

ださい。

・本製品のオンラインヘルプ機能を使用するためには、Microsoft Internet Explorer 3.02以上がインストールされている必要があります。

インストール

本製品をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

インストールの操作

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、WindowsXP/Me/2000/98のいずれかを起動します。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、いったん終了させてください。

②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからCD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のAutoRun.exeをダブルクリックして実行してください。

③起動画面が表示されたら、【ゲームのインストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。

④画面の内容をよく読み、【次へ（N）＞】をクリックします。以降、画面の指示に従って操作します。

※「コンポーネントの選択」では、インストールするプログラムを選択します。初期設定では、『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』と『ロビークライアント』の両方がチェックされています。

※『ロビークライアント』とは、インターネットで通信対戦を行なう場合に使用される専用の通信プログラムです。すでに『ロビークライアント』最新版をインストールしている場合は、『ロビークライアント』のチェックのみ外します。

※「ユーザー名入力」では、システムソフト対戦サーバーに接続する際のユーザー名（ハンドル名）を入力してください。

⑤CD-ROMからハードディスクへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セット

アップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【OK】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

DirectX9.0のセットアップ

DirectX9.0がインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX9.0をインストールしてください。

①マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットし、セットアッププログラムを起動します。

②起動画面が表示されたら、【DirectXのセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX9.0」に対応しており、すでに「DirectX9.0」がインストールされている場合は、「DirectX9.0」をインストールする必要はありません。

DirectX9.0とは

DirectX9.0とはMicrosoft社によって開発されたWindowsXP/Me/2000/98用追加機能ソフトです。

DirectX9.0を使用することにより、WindowsXP/Me/2000/98上で、高速な画面描画機能、ネットワーク使用の対戦機能を利用可能にし、さらに各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります（DirectX9.0が持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります）。

DirectX9.0の使用に関するご注意

●お使いのパソコン本体および周辺機器におけるDirectX9.0の対応状況とサポート、DirectX9.0対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。

DirectX9.0が正しく機能するためには、DirectX9.0対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

●本製品には主要機種用のDirectX9.0対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが添付

されていない場合や、最新のデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。
特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新のDirectX9.0対応デバイスドライバをお使いください。

●DirectX9.0未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX9.0をインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ずDirectX9.0対応デバイスドライバをご使用ください。
・WindowsXP/Me/2000/98が正常に動作しない。
・WindowsXP/Me/2000/98の画面が正しく表示されない。
・WindowsXP/Me/2000/98の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』のアンインストール方法を説明します。

アンインストールの操作

①【スタート】ボタンをクリックし、【設定】をポイントします。次に、【コントロールパネル】をクリックしてください。
②【コントロールパネル】の中の【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除】)をクリックすると、【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】)が表示されます。
③リスト(【セットアップと削除】欄)の下部には、自動的に削除可能なアプリケーションの一覧が表示されます。そこから『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』を選択し、次に【変更と削除】(【追加と削除】)をクリックしてください。
④ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、【はい(Y)】をクリックします。
⑤【プログラムのコンピュータからの削除】と書かれたウインドウが表示され、自動的に『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が知らされたら【OK】を

クリックしてください。

これで、ハードディスクから『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』に関する一切のファイルが削除されます。

※ロビークライアントプログラムをアンインストールするときは、【コントロールパネル】の中の【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除】)をクリックして【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】)を開きます。そして、削除可能なアプリケーションの一覧から『システムソフト ロビークライアントプログラム』を選択し、【変更と削除】(【追加と削除】)を実行してください。

ゲームの起動

『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』の起動は、以下の手順で行なってください。

①日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。

②『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』のCD-ROMをドライブにセットしてください。

※CD-ROMのオートラン機能により起動画面が自動的に表示される場合は、【ゲームの起動】をクリックしてください。

③Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。

④メニュー内のプログラムグループ「SystemSoft Game」内の「リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0」の中の「リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0」をクリックしてください。

※本製品の起動には、必ず製品版のCD-ROMが必要です。

⑤しばらくするとゲームが起動し、タイトル画面が表示されます。マウスをクリックすると、ゲーム開始時の画面になります。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、WindowsXP/Me/2000/98のマニュアルでご確認ください。

●IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。

●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。

●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。

●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。

●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。WindowsXP/Me/2000/98の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスを提供させていただくために、ユーザー登録をお願いしております。ユーザー登録の方法には、以下の2通りがあります。原則として、ご購入後2週間以内にユーザー登録をしてくださいますよう、お願い申し上げます。

●ユーザー登録カードをご郵送いただいて登録

本製品に同梱されております「ユーザー登録カード」に、必要事項をすべてご記入いただいて、ご投函ください。なお、たいへん恐れ入りますが、切手をお貼りください。「ユーザー登録カード」裏面のアンケートにもお答えいただくと幸いです。

●オンラインでユーザー登録

インストール終了後、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントし、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0」の中の「ユーザー登録」をクリックすると、ブラウザーが起動し、弊社のホームページの専用コーナーに接続されます。後は画面の指示にしたがってユーザー登録を行なってください。

このとき同時に、アンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日、お答えいただいても構いません。その際は、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントし、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0」の

中の「アンケート」をクリックしてください。

なお、上記の方法だけでなく、本製品CD-ROM内のルートディレクトリにも、弊社ホームページのユーザー登録専用コーナーへのショートカットが用意されています。

【スタート】メニュー、CD-ROM内のショートカット、お好みの方法をお使いください。

ゲームの基本

ゲームの概要と目的

『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』は、最大8陣営の勢力が戦いを繰り広げる、現代戦をテーマにしたウォーシミュレーションゲームです。ゲームには、1960年代以降の現代兵器が約800種類登場します。

プレイヤーは通常、BLUE・RED・GREEN・YELLOW・PURPLE・CYAN・ORANGE・MAGENTAに色分けされた8陣営（マップによって陣営数は2～8陣営と異なります）の中から、任意の1陣営を担当します。そして、戦場マップ上で部隊を生産し、部隊ごとに移動・攻撃・占領・輸送などの行動を指示しながら、敵陣営と覇権を競っていきます。

このゲームではリアルタイムにゲームが進行していきます。そのため、自陣営の部隊に命令を与えていない状態でも、敵部隊は着々と侵攻してきます。このとき、部隊への行動指示をコンピュータに任せることもできます。

プレイヤーは、「勝利条件」（14ページ参照）を満たすと、ゲームに勝利します。

マップは全部で60枚が収録されていますが、マップエディタを用いてオリジナルのマップを作成することもできます。

ゲームの進行

ゲーム中の進行時間

このゲームでは、「カウント」という単位でゲーム中の時間が経過していきます。1カウントは戦場マップ内での1分に相当し、60カウントで1時間が、1440カウント（24時間）で1日が経過します。

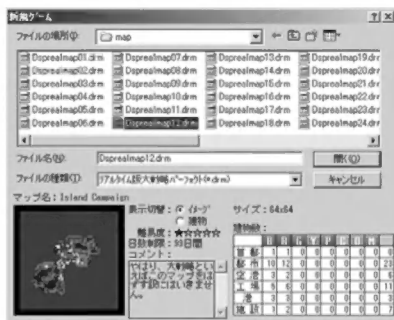
この間、12時間ごとに昼と夜が交互に訪れます。

なお、マップごとに設定されている制限日数は、最大99日までです。

ゲーム中は通常、プレイヤーが部隊に指示を与えていないときでも刻々と

カウントが経過していきます。このカウント経過の速さ（ゲーム進行速度）は、ゲーム中に調整することが可能です。またゲーム中はいつでも、カウント経過を一時停止することができます。

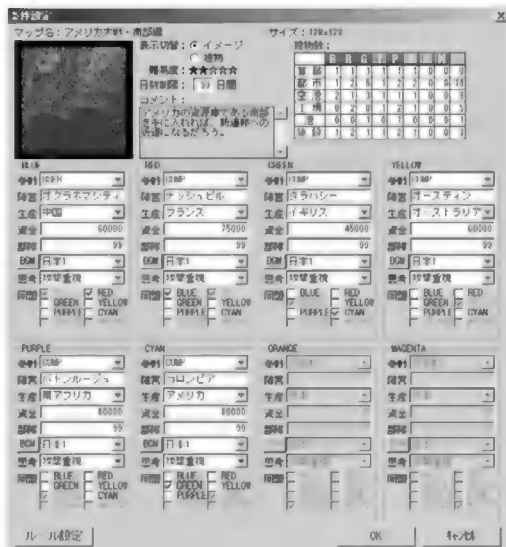
ゲームの流れ――【新規ゲーム】からの実際のゲーム展開

①初期状態のゲーム画面には、まだ戦場マップが表示されていません。ここでは最初に、【ファイル】>【新規ゲーム】メニューを実行して、「新規ゲーム」ダイアログを表示し、プレイしたいマップデータを選択します。

※マップはあらかじめ60種類が用意されていますが、マップエディタでユーザーが独自に作成したマップを選択することもできます。

※ダイアログ下部には、選択したマップデータの「マップ名」、縮小マップ、6段階の★印で表わされた「難易度」（★印の数が多いほど難易度が高くなります。最高難易度は★印5つです）、マップごとに設定されている「日数制限」数（最大99日間）、マップの内容に触れた「コメント」、マップの大きさを横×縦のヘックス数で表わした「サイズ」、陣営ごとの「建物数」が表示されます。このとき「表示切替」欄の【イメージ】【建物】ボタンで、縮小マップに表示される内容を切り替えることができます。

②次に「条件設定」ダイアログで、ゲームのプレイ条件を陣営ごとに設定します。詳細は以下の通りです。

■「条件設定」ダイアログ

- **●マップ名**：マップの名称が表示されます。
- **●表示切替**：ダイアログ左上の縮小マップに、全体の縮小【イメージ】を表示するか、陣営色別の【建物】だけを表示するか、選択することができます。
- **●難易度**：シナリオマップの難易度が、★印で表示されます。★印の数が多いほど難易度が高くなります。最高難易度は★印5つです。
- **●日数制限**：そのマップでのゲーム中の制限日数です。「1」～「99」ま

での範囲で変更できます。

●コメント：マップの内容について触れたコメントが表示されます。

●サイズ：マップのサイズが横ヘックス数×縦ヘックス数で表示されます。最小は48×48ヘックス、最大は128×128ヘックスです。

●建物数：陣営別の建物数の概要が一覧表で表示されます。

●参戦：参戦陣営ごとに、あらかじめ設定されている担当プレイヤーが表示されます。人間プレイヤーの担当のときは【USER】、コンピュータの担当ならば【COMP】、その陣営が登場しない場合は【不参戦】と表示されます。

ここでは人間プレイヤーとコンピュータプレイヤーを入れ替えたり、3陣営以上が設定されているマップでは、任意の陣営を【不参戦】に変更することもできます。不参戦に変更した場合、もともとその陣営の領有していた建物は、中立の建物に変更されてマップがスタートします。不参戦に変更したい陣営が、他の陣営と同盟関係を結んでいた場合は、同盟を解除してから不参戦にする必要があります。

なお、人間プレイヤーとコンピュータ・プレイヤーのどちらがその陣営を担当するかは、ゲーム中でも変更することができます。

●陣営：各陣営にあらかじめ付けられた名称が表示されます。全角8文字・半角16文字以内で変更することができます。

●生産：各陣営にあらかじめ割り当てられた兵器の生産タイプです。生産タイプは、日本・アメリカ・ロシア・ドイツ・イギリス・フランス・イタリア・スウェーデン・イスラエル・インド・中国・韓国・オーストラリア・南アフリカ・イラク・北朝鮮・スペイン・トルコ・台湾・ヨルダン・シリア・イランの22種類があらかじめ用意されています。

生産タイプは、既存の22種類やユーザーが独自に編集した生産タイプ（最大20種類）などに切り替えることもできます。部隊が初期配置され

ているマップで、生産タイプを変更することはお勧めできません。

●**資金**：ゲームの開始時に、その陣営が所持することになる軍資金です。「0」～「99999999」の範囲で変更することができます。軍資金は、毎日6時間ごとに、自陣営の都市群から一定額がもたらされますが、部隊の生産や補充（修理）、『ルール設定』（109ページ参照）によっては燃料・弾薬の補給のときに消費されたりします。

●**部隊**：その陣営が所持できる最大部隊数です。「1」～「999」の範囲で変更することができます。部隊数は、戦闘での損耗や生産で常に上下動しますが、一時的にでもこの最大部隊数を越えることはできません。

●**【BGM】**：BGMとして演奏する曲を選択できます。また、このボタンをクリックすると曲を試聴できます。

●**思考**：その陣営をコンピュータが担当するときの、思考ルーチンの傾向です。以下の3種類から選択・変更することができます。

攻撃重視：果敢に攻撃・前進・占領を繰り返す攻撃型の思考です。

防衛重視：敵陣営からの攻撃に対して防御を固める防衛型の思考です。

攻防均等：情勢を見ながら攻撃と防御を程よくこなす思考です。

●**同盟**：「同盟」欄で他の陣営色にチェックが入っている場合は、それらの陣営と同盟関係にあることを表わします。同盟はあくまで、同じ同盟以外の陣営は敵とみなすという関係であり、プレイヤーが直接、同盟陣営の部隊を操作するといったことはできません。同盟関係にあると以下の効果・影響があります。

★同盟陣営の部隊への攻撃や、同盟陣営の建物の占領はできません。ただし、誤爆などが起こったときはこの限りではありません。また、『ルール設定』（109ページ参照）で、意図的に攻撃・占領を行なえるように設定することもできます。

★同盟関係はゲーム中に破棄することはできません。ただし同盟陣営に対して意図的な攻撃・占領を行なった場合は、同盟関係は破棄されます（誤爆では破棄されません）。また、通信対戦時には、ゲーム中でもある程度自由に同盟の締結・破棄が行なえます。

★敵陣営が複数ある場合、敵陣営同士も同盟関係を結んでいることがあります。

★同盟陣営の一部の建物から燃料の補給を受けることができます。

★同盟陣営の一部の建物に部隊を収納・着陸することができます。

★同盟陣営の索敵範囲を見ることができます。

★勝利条件を満たした陣営とその同盟陣営は、共同勝利者となります。

●【ルール設定】：そのマップに設定されたルールの内容を確認できます。ここでルールの設定を変更することもできます。
なお、詳しい設定内容については『ルール設定』(109ページ) を参照してください。

③【OK】ボタンをクリックすると、ゲームが開始されます。

④1日目の夜中の00時00分が訪れ、自動的にカウント経過が一時停止します。部隊が初期配置されていないマップでは、ゲーム開始時の戦場マップ上にはまだ、行動を指示できる部隊が何も存在しません。そこでまずは、軍資金に応じて、部隊を「生産」してください。生産を指定した部隊は、「生産中」の状態となります。

※『ルール設定』(109ページ参照) で「指示中のゲーム時間」を【進行】に設定してある場合は、ポーズを解除しないと「生産」が行なえません。

⑤生産したい部隊の指定が終わったら、ゲーム情報パネルの【PAUSE】ボタンをクリックしてポーズを解除してください。すると1日目の00時00分からカウントが進行し始めます。

⑥生産に必要なカウントが経過すると、生産中だった部隊が戦場マップ上に登場します。以後、戦場マップ上の部隊に、必要に応じて行動を指示していきます。

●プレイヤーは各部隊に、移動・攻撃・占領・搭載などの行動の指示を与え、戦場マップ上の建物の占領や、敵部隊の撃破などを目指します。

●1つ1つの部隊は、10機（大型の航空機・艦船などは1機）の機体で構成されています。各部隊には、戦闘に必要な弾薬や移動に必要な燃料が搭載されており、さらに各機体には耐久度なども設定されています。燃料・弾薬は、移動や戦闘で消費され、また、戦闘で損害を受けると各機体の耐久度が減少し、最悪の場合、部隊の機体数そのものが失われていきます。

●消費した燃料・弾薬は戦場マップ上の建物や補給部隊からの補給で、失われた機体数や耐久度は特定の建物での補充（修理）で回復することができます。

●敵陣営や中立状態の都市・基地・空港・港などを占領すると、補給・補充（修理）の拠点が増え、また都市群からは、収入を得られるようになります。占領した建物は、周囲の敵を発見するのに必要な索敵範囲も拡げてくれます。

※プレイヤーはすべての部隊に行動を指示する必要はありません。また、主要な部隊だけに「マニュアル」で行動を指示し、残りの部隊へは「オート」でコンピュータに行動を自動処理させるなどもできます。

⑦1日目の06時00分が訪れると、自陣営に所属する都市群から軍資金の収入が生じ、収入報告ウィンドウが表示されます。収入額を確認したら、【OK】ボタンをクリックします。

⑧以降、勝敗の決着が着くか、日数制限が訪れるまで、各陣営の部隊が行動を続けていきます。

勝利条件

勝利条件の種類

このゲームでは、マップごとに定められた日数制限（最大99日間）以内に、以下のいずれかの勝利条件を満たすことができたときは、ゲームに勝利したことになります。

①戦場マップ上に存在するすべての敵陣営の首都を占領するか、破壊する。

②戦場マップ上に存在するすべての敵陣営の部隊を全滅させる。この場合、生産中の部隊が残っていても、それ以外の部隊がすべて撃破されたら全滅と見なされます。

③マップに設定されている、勝利条件ラベルが貼られたすべての建物を占領する。

敗北陣営の処理

そのマップでの参戦陣営が3陣営以上あった場合、途中で首都を占領・破壊されたり、すべての部隊を撃破されたり、勝利条件ラベルの貼られたすべての建物を占領されて敗れた陣営の建物群は、『ルール設定』（109ページ参照）での設定内容に応じて、占領・破壊した陣営のものになるか、中立の状態となります。また、敗戦陣営の首都は、自動的に大都市に格下げとなり、その陣営の部隊はマップ上から排除されます。

人間プレイヤーが担当する陣営がすべて敗北した場合は、その時点でプレイ自体が終了します。

なお、プレイヤーの陣営は【降伏】コマンド（100ページ参照）を実行することで、敗北の道を選ぶこともできます。

勝敗条件ラベルの表示

勝敗条件ラベルが貼られた建物は、戦場マップ上で「★」マークに挟まれた建物名で表示されます。これらはゲーム中に表示をオン・オフできます。詳しくは35ページの「ラベル」の項目を参照してください。

引き分けによるプレイ終了

マップごとに定められた日数制限（最大99日間）以内に、どの陣営も勝利条件を満たすことができなかった場合は、引き分けの状態でプレイが終了します。

「戦果報告」ダイアログ

マップをクリアして勝利したときや、首都を占領されたり部隊が全滅したり降伏などで敗北したとき、日数制限内にすべての陣営が勝利を手にすることができずに引き分けに終わったときには、ゲームが自動的に終了し、これまでの戦果をまとめた「戦果報告」ダイアログか表示されます。

このダイアログでは、陣営情報の最終状況、「領土数」の変遷、軍資金「収入」の変遷、部隊数の合計で表わされる「戦力数」の変遷、全部隊の合計価格で表わされる「戦略価値」の変遷、編成数で表わした「撃破数」の変遷、編成数で表わした「損害数」の変遷、損害を価格で表わした「被害額」の変遷が表示されます。

このとき、次画面に進むときは【Next】ボタンを、前画面に戻るときは【Back】ボタンをクリックしてください。

最後に、作戦日数・軍資金収支・部隊生存率・建物占領率の4つの項目の評価（E→D→C→B→A→Sの順に評価が高くなります）と、総合評価（小隊長→中隊長→大隊長→連隊長→旅団長→師団長の順に評価が高くなります）が表示されます。

ダイアログを閉じるときは【Exit】ボタンをクリックしてください。

画面の見方と基本操作

ゲーム画面の見方

このゲームでの実際のプレイは、戦場マップを中心とするゲーム画面で行ないます。ゲーム画面は以下の要素で構成されています。

①メニューバー

データの保存や環境設定などを行なう【ファイル】や、各種情報ウィンドウを表示する【情報】、自陣営の部隊や建物を順次表示する【検索】、ツールパレットの表示のオン・オフを行なう【ウィンドウ】、画面の表示範囲や部隊の表示などを変更する【表示】、ゲーム進行速度の調整・一時停止やプレイヤー変更などを行なう【ゲーム】、オンラインヘルプを呼び出したりする【ヘルプ】といったメニュー群が表示されます。

②戦場マップ

自陣営と敵陣営の部隊が実際に戦闘を交えることになる戦場マップ（27ページ参照）です。ウィンドウ上部のタイトルバーには、現在読み込まれているマップ名とゲームデータのファイル名称が表示されます。

戦場マップの表示範囲を移動したいときは、HQパネル上で目的の場所をクリックまたは白枠をドラッグしたり、右クリックで現われるグラバーツールやスクロールバーを利用します。

③HQパネル

戦場マップ全体が縮小表示されます。白枠が、現在実際にマップ画面に表示されている範囲です。

縮小マップに表示される内容は、右側の3種類のボタンで切り替えることができます。

【イメージ】：地形と陣営別に色分けされた建物が表示されます。

【建物】：建物だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

【部隊】：索敵範囲内で確認できている部隊だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

戦場マップ上で、自陣営（青色）・味方陣営（黄土色）と敵陣営（赤色）それぞれの、ECM範囲と迎撃範囲の表示をオン・オフできます。

【ECM】：戦場マップ上で、ECM範囲（52ページ、74ページ参照）がオレンジ色の半透明ヘックスで表示されます。

【迎撃】：戦場マップ上で、迎撃範囲（68ページ、72ページ参照）が赤色の半透明ヘックスで表示されます。

④表示パネル

戦場マップ上の特定の要素の表示をオン・オフできます。

「索敵」：【高空】【低空】【地上】【海上】【海中】の5種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」（28ページ参照）の索敵範囲（28ページ、110ページ参照）を、明示したりしなかったりと切り替えることができます。

「部隊」：【高空】【低空】【地上】【海上】【海中】の5種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」（28ページ参照）の部隊の表示をオン・オフできます。

⑤ゲーム情報パネル

現在の「日時」、ゲーム中のカウント経過を一時停止するための【PAUSE】ボタン（一時停止中はボタンが明るい赤色で表示されます）、保有している「軍資金」と兵器価格の「相場」、現在プレイヤーが担当している陣営色（プレイヤーが【USER】に設定されている陣営が複数ある場合は、陣営色ボタンをクリックすることで、プレイヤーが担当する陣営を切り替えることができます）が表示されます。

⑥選択部隊情報パネル

選択中の部隊の基本的な状態などが表示されます。各項目の詳しい内容については、『選択した部隊の基本情報』（59ページ）と「兵器詳細情報」

ダイアログ（48ページ）を参照してください。

表示される項目は上から、部隊名称、部隊を構成する兵器の兵器名称、部隊アイコン（周囲のヘックス枠の色は部隊の属する高度を表わしています。クリックすると「部隊詳細情報」ダイアログを呼び出せます）と現在の機数または10段階比率で表わした耐久度、兵器タイプを表わした「タイプ」のミニアイコンと兵器タイプ名称、部隊レベルを表わした「Lv.」と現在の部隊経験値のバー表示、編成「機数」の現在数/最大数、「燃料」の現在値/最大値、部隊の「疲労」度、1カウントでどれだけ速く移動できるかを表わした「通常移動力」と「高速移動力」、ECMでの妨害攻撃で索敵不能になっていないか状態表示される「索敵」、部隊が現在実行中の行動状態を表わした「状態」、部隊の「行動目標」のミニアイコンとその座標、行動目標の地形名称・部隊名称または実行中の行動名と実行完了までのカウント数、となっています。

⑦武装情報パネル

選択中の部隊が装備している武器の「武装名」、どのような状態で使用できるかなどの特性を記した攻撃「能力」、武器の「射程」距離、発射可能かどうかの「OK」表示（残弾がないときは「NG」と表示されます）または次弾を発射可能になるまでのカウント数、残「弾数」、現在選択されている武装パック番号が表示されます。

各項目の詳しい内容については、『選択した部隊の基本情報』（59ページ）と「兵器詳細情報」ダイアログ（48ページ）を参照してください。

⑧選択地形情報パネル

戦場マップ上でクリックした地点の「地形」名称、その地形が建物地形だった場合に得られる軍資金の「収入」額、地形アイコン、建物地形が高度階層別に持つ索敵の「視界」（左から順に高空/低空/地上/海上/海中）、その地形に存在する部隊の移動タイプとその地形で部隊が攻撃を受けたときの回避率を表わした「地形回避」率、建物地形の「占領耐久度」の現在値/最大値、建物地形の「破壊耐久度」の現在値/最大値、その地形ヘックスの「座標」（マップの左上がX:0,Y:0）が表示されます。

各項目の詳しい内容については、『戦場マップ』（27ページ）を参照してください。

⑨ツールパレット

【検索】【表示】【情報】の各メニューの中から、よく使うコマンドを、ボタンの形でまとめたパレットです。

このうち【広域表示】と【拡大表示】は、一方をクリックしてオンにすると自動的にもう一方がオフになります。【ヘックス】と【ラベル】は、クリックしてオンにすると、戦場マップ上でヘックス枠や地形ラベル・勝敗条件ラベルが表示されます。

【情報】メニュー関連のボタン群は、オンの状態のときに、その情報パレットが表示されます。表示中の情報パレットは、パレット上で右クリックするか、再度ボタンをクリックしてオフにすると非表示になります。

【マニュアル】【オート】ボタンをクリックすると、自陣営の部隊全体への指示系統を、マニュアルとオートの間で交互に切り替えることができます。その時点で、すでに実行中だった行動があった場合は、一度その行動が完了してから、新たな指示系統に切り替わります。

基本操作について

このゲームでは、メニューやボタン、アイコンを、マウスでクリック・右クリックまたはドラッグすることで、大半のコマンドを実行できます。ただし、ショートカットキーを用いる場合や、一部の文字入力の際にはキーボードを併用することになります。

■右クリックでパレットやウィンドウを閉じる

各種情報パレットや、情報ダイアログが開いているときに、それらパレットやダイアログ上で右クリックすると、簡単にそれらを閉じることができます。

■ホイールマウスにも対応

スクロールバーが表示されるウィンドウやパレット、ダイアログ、ポップアップメニューでは、ホイールマウスのホイール機能を使って画面や項目をスクロールさせることができます。

※Windows98をお使いの場合は、搭載部隊選択時などのポップアップメニューで、ホイールでスクロールを行なうと、スクロールがうまく機能しないことがあります。ご了承ください。

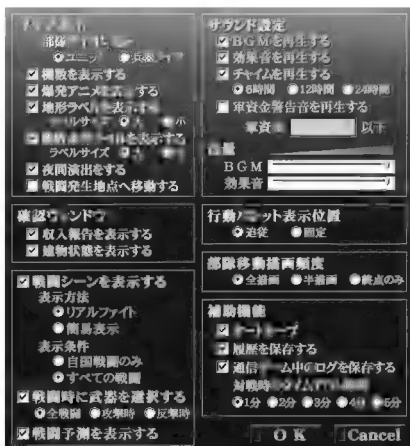
なお、アプリケーションウィンドウやドキュメントウィンドウに対して、【移動】【サイズ変更】【最小化】【最大化】【閉じる】、スクロールなどのコマンドを実行する場合の操作方法は、WindowsXP/Me/2000/98の基本操作方法に準じています。詳しくはWindowsXP/Me/2000/98のマニュアルを参照してください。

ゲームの環境設定

ゲーム全体の各種環境は、【ファイル】>【環境設定】メニューを実行すると表示される環境設定ダイアログで設定します。設定を終えたら【OK】ボタンをクリックします。

■「マップ表示」設定

戦場マップ上での、部隊アイコンやラベルなどの表示方法を設定します。

★「部隊アイコン表示」：戦場マップ上に表示される部隊アイコンの描画形式を以下の2種類から選択することができます。マップが開かれて、いったんプレイが開始されると、プレイ中に設定を切り替えることはできなくなります。

【ユニット】：兵器ごとに描き分けられたシルエットで描画されます。

【兵器タイプ】：兵器タイプの分類ごとに描き分けられたシルエットで描画されます。

★【機数を表示する】：チェックすると、部隊アイコンの上端に、現在の部隊の残機数、または10段階比率で表わした耐久度が表示されます。

★【爆発アニメを表示する】：チェックすると、戦闘で部隊が撃破されたときに、部隊アイコン上に爆発アニメーションが表示されます。また同時に、損害を受けた耐久度の数値が一瞬ポップアップ表示されます。

★【地形ラベルを表示する】：チェックすると、マップにあらかじめ設定されている地名が表示されます。この場合、「ラベルサイズ」を【大】【小】から選択できます。

★【勝敗条件ラベルを表示する】：チェックすると、勝利条件として設定されている建物地形が「★」マークに挟まれた形式で表示されます。この場合、「ラベルサイズ」を【大】【小】から選択できます。

★【夜間演出をする】：チェックすると、06時00分～17時59分までが昼間、18時00分から翌日05時59分までが夜間として扱われるようになり、戦場マップのヘックスの表示色が昼夜で変化します。このとき、『ルール設定』（109ページ参照）の「索敵」で『昼夜の別」を【あり】に設定してある場合、夜間には索敵範囲が狭くなります。

★【戦闘発生地点へ移動する】：チェックすると、戦場マップの表示範囲外で戦闘が発生したときに、その地点まで自動的に表示範囲が移動します。

■「確認ウィンドウ」設定

★【収入報告を表示する】：チェックすると、毎日00時00分・06時00分・12時00分・18時00分に、軍資金の「収入」額、現在の総「軍資金」、兵器価格の「相場」を確認するための収入報告ダイアログが表示され、カウント経過が一時停止します。収入報告ダイアログで【OK】をクリックすると、ポーズが解除されます。

★【建物状態を表示する】：チェックすると、建物に対して占領・破壊・修復・射撃行動が実行されたときに、耐久度の増減を示す建物状態ダイアログが表示されます。

■戦闘表示設定

★【戦闘シーンを表示する】：チェックすると、戦闘の経過を詳しく見ることができます。チェックを外すと、戦闘による部隊の損害が、戦場マップ上の部隊アイコンの編成数表示に直接反映されます。

・「表示方法」：戦闘シーンの表示方法を、以下の2種類の方法から選択します。

【リアルファイト】：戦闘が詳細なアニメーションで表示されます。

【簡易表示】：戦闘が簡易戦闘ダイアログで表示されます。

・「表示条件」：表示される戦闘の対象を以下の2種類から選択することができます。

【自国戦闘のみ】：自陣営の部隊が参加する戦闘だけが表示されます。

【すべての戦闘】：索敵範囲内の自陣営以外の戦闘に関しても、詳細アニメーションまたは簡易戦闘ダイアログで表示されます。

★【戦闘時に武器を選択する】：チェックすると、戦闘予測ダイアログに続いて、使用する武器を選択するための武器選択ダイアログが表示されます。なお、通信対戦時には武器の選択はできません。

【全戦闘】：攻撃時と反撃時の双方で使用する武器を選択できます。

【攻撃時】：攻撃時にだけ使用する武器を選択できます。

【反撃時】：反撃時にだけ使用する武器を選択できます。

★【戦闘予測を表示する】：チェックすると、実際の戦闘が開始される前に、敵味方双方の損害予想を示した戦闘予測ダイアログ表示されます。

■「サウンド設定」

BGMや効果音に関する設定をします。

★【BGMを再生する】：チェックすると、BGMが演奏されます。下段の「音量」欄の「BGM」スライドバーで音量の調節を行なえます。

★【効果音を再生する】：チェックすると、部隊選択時の移動効果音や、戦闘時の発射音・着弾音、部隊撃破時の爆裂音などが再生されます。下段の「音量」欄の「効果音」スライドで音量の調節を行なえます。

★【チャイムを再生する】：チェックすると、カウントが一定時間経過したときに、チャイム音で知らせてくれるようになります。このとき【6時間】【12時間】【24時間】のいずれかを選択することで、チャイムが再生される間隔を設定できます。音量は効果音に準じます。

★【軍資金警告音を再生する】：チェックすると、下欄で指定した軍資金

の残金を割ったときに、アラーム音で知らせてくれるようになります。音量は効果音に準じます。

■「行動パレット表示位置」設定

戦場マップ上で部隊に行動を指示する「行動」パレットの出現位置を選択できます。

★【追従】：「行動」パレットは、常に部隊アイコンの右側に表示されます。ただし、パレットの位置が邪魔なときなどは、パレットのタイトルバーをドラッグして一時的に場所を移動できます。

★【固定】：「行動」パレットを指定した位置に毎回表示できます。パレットの位置を指定するときは、「行動」パレットが表示されているときに、タイトルバーをドラッグします。以後「行動」パレットは同じ位置に表示されます。指定位置を変更したいときは再びタイトルバーをドラッグして移動します。

■「部隊移動描画頻度」設定

戦場マップ上で、部隊が仮移動するときの移動経過描画の細かさを、【全描画】【半描画】【終点のみ】の3種類から選択できます。

【終点のみ】にすると、移動経過は描画されず、部隊は移動目標地点にいきなりジャンプしたように描画されます。

■「補助機能」設定

★【オートセーブ】：チェックすると、カウントが6時間経過するごとに自動的にゲームデータが保存されます。詳しくは『ゲームデータのオートセーブ』(24ページ) を参照してください。

★【通信ゲーム中のログを保存する】：チェックすると、通信対戦時に他の対戦プレイヤーと交わしたチャットのログファイルが、独立したテキストファイルとして保存されます。

・「対戦時のタイムアウト時間」：通信対戦時に、他の対戦プレイヤー相手に選択を求めるコマンドを送って、その答えがなかったとき、自動的にデフォルトの選択が実行されるまでの時間制限を、【1分】～【5分】の間で選択できます。

※タイムアウトまでの時間設定を行なっても、その前にDirectPlayがネットワークの切断を検出した場合は、切断処理が行なわれます。回線の状態などにより、DirectPlayがネットワークの切断を検出できなかった場合は、ここでの時間設定に従って切断処理が行なわれます。

★【履歴を保存する】：チェックすると、部隊の行動履歴がゲームデータ

と同時に別ファイルとして保存されます。履歴ファイルは、マップの状況によってファイルサイズが変動するため、ハードディスクの空き容量に余裕がない場合は、チェックは外しておいてください。

ゲームの保存/再開

ゲームデータの保存

途中までやりかけたゲームデータを保存するときは、プレイ中に【ファイル】>【名前を付けてゲーム保存】メニューを実行し、「名前を付けてゲームを保存」ダイアログを表示します。ここで、任意のファイル名を入力して【保存】ボタンをクリックすると保存が行なわれます。なお、ファイル名には、拡張子を付加する必要はありません。自動的に拡張子「.rdd」が付加されます。

ゲームデータをいったん保存すれば、以後【ファイル】>【上書きでゲーム保存】メニューを実行するだけで、再びそのファイル名で保存が行なわれます。なお、別のファイル名で保存し直したいときは【ファイル】>【名前を付けてゲーム保存】メニューを実行してください。

ゲームデータのオートセーブ

環境設定ダイアログで【オートセーブ】機能をオンにしておくと、ゲームフォルダ内の「save」フォルダの中の「autosave」フォルダに、自動的にゲームデータが保存されていきます。このオートセーブデータには、3種類があります。

ひとつは、毎日00時00分・06時00分・12時00分・18時00分の4回、「autosave」フォルダ内の「Timesave」フォルダに、自動的に保存されていくゲームデータです。この場合のゲームデータには、日時に応じて「st010600.rdd」～「st991800.rdd」という名称が付けられ、経過日時ごとに独立したファイルとして保存されていきます。なお、日数の上限は99日間なので、このオートセーブデータファイルは1日目の00時00分と99日目の24時00分を除いた394個までしか作成されません。

もうひとつは、人間プレイヤーがゲームのカウント経過を一時停止すると、「autosave」フォルダ内に毎回自動的に保存されるゲームデータです。この場合のゲームデータには、「userend.rdd」という名称が付けられ、一字停止する度に上書きで保存が行なわれます。

最後のひとつは、マップをクリアした時点で「autosave」フォルダ内に「gameend.rdd」という名称で自動的に保存されるゲームデータです。

※オートセーブデータファイルは、どのマップでプレイしても同じファイル名称が用いられます。このため、あるマップでオートセーブ機能をオンにしてゲームを途中まで進めていったん中断し、別のマップでまたオートセーブ機能をオンにしたままゲームを開始すると、せっかく保存しておいたオートセーブデータファイルが、6時間ごとに次々と上書きで書き換えられていってしまいます。前回プレイしていたマップのオートセーブデータもあとで使いたい場合は、別のマップでプレイを開始する前に、「autosave」フォルダごと、別のフォルダにバックアップコピーしたり、「autosave」フォルダを移動したり、「autosave」フォルダの名称を変更して対処してください。

■履歴の保存

環境設定ダイアログで【履歴を保存する】をオンにしておくと、ゲームデータの保存時に、部隊の行動履歴を、別ファイルとして保存することができます。

この場合の履歴データファイルは、ゲームデータと同じ名称が付けられた拡張子「.hst」のファイルとして、ゲームデータと同じフォルダ内に保存されます。

■通信対戦時のゲームデータの保存

通信対戦時には、ホストとなったプレイヤーだけがゲームの途中経過を保存することができます。保存したゲームデータでゲーム再開できるのも、ホストだけとなります。

■通信対戦時のチャットログの保存

環境設定ダイアログで【通信ゲーム中のログを保存する】をオンにしておくと、ゲームデータの保存時に、通信対戦中にチャットで交わしたメッセージをテキストファイルとして保存することができます。

この場合のログファイルは、ゲームフォルダ内の「NetSave」フォルダの中の「LogFile」フォルダに、保存時の年月日の名称が付けられた拡張子「.txt」のテキストファイルとして保存されます。

★ゲームの再開

途中保存しておいたゲームデータを読み込んで、ゲームを再開したいときは【ファイル】>【ゲーム再開】メニューを実行し、「ゲームを再開する」ダイ

アログを表示します。再開したいゲームデータを選択したら、【開く】ボタンをクリックしてください。

なお、オートセーブ機能で保存しておいたゲームデータで再開したい場合は、「autosave」フォルダ内の「userend.rdd」ファイルや「gameend.rdd」ファイル、または「autosave」フォルダ内の「Timesave」フォルダ中の「st010600.rdd」～「st991800.rdd」ファイルを選択してください。

マップのクリア時にオートセーブされる「gameend.rdd」ファイルを開いた場合は、クリア時の状態のマップと、戦果報告が表示されます。

ゲームの中断/終了

現在のゲームを中断して、新たに別のマップデータや保存してあるゲームデータでのゲームに切り替えたい場合は、【ファイル】>【新規ゲーム】メニュー、または【ファイル】>【ゲーム再開】メニューを実行してください。

ゲームを終了したいときは、【ファイル】>【ゲーム終了】メニューを実行して初期状態のゲーム画面に戻るか、【ファイル】>【終了】メニューを実行してゲームプログラムそのものを終了します。

戦場マップ

地形の種類と特徴

各戦場マップは、「ヘックス」と呼ばれる六角形で構成されています。マップ全体の大きさは、縦が48ヘックス・64ヘックス・128ヘックスのいずれかのサイズ、横が48ヘックス・64ヘックス・128ヘックスのいずれかのサイズの組み合わせで設定されています。つまり中には、縦48ヘックス×横128ヘックスの横長のマップもあるわけです。

■「地形情報」パレット

ヘックスには、山岳や平地、海などの固有の地形があり、また都市や港、基地などの建物地形も存在します。

戦場マップ上の地形グラフィックが実際に何の地形を表わしているかは、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットで確認できます。

「地形情報」パレットは、【F8】キーを押すか、ツールパレットの【地形情報】ボタンで表示のオン・オフを切り替えることができます。

地形情報

地形名	収入	視界	占領耐久度	破壊耐久度	収納	補充/修理	弾薬補給	燃料補給	隠蔽	空挺	ヘリ着陸	VTOL着陸
湖	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×
雪原	-	-	-	-	-	×	×	×	×	○	○	○
雪藪	-	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×
雪林	-	-	-	-	-	×	×	×	○	×	×	×
雪森	-	-	-	-	-	×	×	×	○	×	×	×
雪荒地	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×
雪丘	-	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×
雪山	-	-	-	-	-	×	×	×	○	×	×	×
雪山岳	-	-	-	-	-	×	×	×	○	×	×	×
凍結湿地	-	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×
凍結河川	-	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×
凍結湖	-	-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×
浅瀬	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×
浅い海	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×
海	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×
首都	3000	2/3/4/3/1	60	75	6	○	○	○	×	○	○	×
大都市	1500	1/2/3/2/1	40	50	4	×	○	○	×	○	○	×
中都市	1000	1/2/2/2/1	20	30	3	×	○	○	×	○	○	×
小都市	500	1/1/2/1/1	10	20	2	×	×	○	×	○	○	×
空軍基地	0	3/3/2/1/1	30	40	6	○	○	○	×	○	○	○

■選択地形情報パネル

また、戦場マップ上でクリックした地点の地形情報は、ゲーム画面左側

の、選択地形情報パネルで確認することができます。

なお、戦場マップ上で暗い色で表示されている地形は、そこが「索敵範囲」外だということを表わしています。

●「索敵範囲」とは

各部隊には、周囲をレーダーなどで偵察できる「索敵範囲」というものが設定されています。

また各陣営に属する建物にも、周囲を見渡せる「視界」が存在します。

このゲームでは、これらの範囲をまとめて「索敵範囲」と称しています。索敵範囲内に敵部隊が入ってくると、その存在が確認できたとして戦場マップ上にその部隊アイコンが表示されます。

★地形と高度階層

戦場マップ上の地形には、高度別の階層が重なり合って存在します。

たとえば「平地」地形には、地面と同じ高度の「地上」層が存在します。「地上」層の上には「低空」「高空」の各空中階層が重なって存在します。

「海」地形の場合は、もっとも低い高度階層である「海中」層と、いわゆる海面にあたる「海上」層が存在します。その上空には、「地上」「低空」「高空」の各空中階層が重なって存在します。

通常は原則的に、戦闘機などの高空兵器は「高空」層で、ヘリなどの低空兵器は「低空」層で、戦車などの地上兵器は「地上」層で、ホバーなどの水陸両用兵器は「地上」層で、艦船などの海上兵器は「海上」層で、潜水艦などの海中兵器は「海中」層でのみ行動することになります。

水面と地面の境界域にあたる「浅瀬」「海軍基地」「港」「橋」地形には、同一ヘックスの中に、「海上」層の海面とその下の「海中」層、そして「地上」層である地面が混在しています。要するに、そのヘックス内の一部に港の施設があり、残りが海で覆われているといったイメージです。この場合、本来は陸に上がれない海上兵器・海中兵器と、本来は水中に入れない地上兵器の双方が行動を許されます。

「山岳」「雪山岳」地形も特殊な地形です。この2つの地形は高度が高いため、「低空」層の部隊は行動することができません。一方で、山の上までかさ上げされた地表部分があるので、一部の地上兵器は行動を許されます。

以上の概念を表わしたのが、次の図です。

地形の種類・高度階層による移動制限

部隊が移動する際は、地形の種類や高度階層によって、移動範囲に制限が生じます。たとえば艦船は、地上階層以上の高度階層しかない森には当然ながら進入できません。また、戦車は、平地を移動するよりも森の中で動き回る方が、一度に移動できる距離が短くなります。これは、部隊がその地形を1ヘックス通過するときに必要とする移動力が、地形ごとに異なっているためです。

必要な移動力は、部隊を構成する兵器の「移動タイプ」によっても異なってきます。

地形別・移動タイプ別に、必要とされる移動力は、【情報】>【地形移動表】メニューで表示される「地形移動表」パレットで確認できます。たとえば、ある戦車の移動タイプがキャタピラAで移動力が6だったとします。「地形移動表」パレットを見ると、キャタピラAが林を通過するときの必要

移動力は60なので、移動力6の戦車は林を抜けるためには、移動力を10回分必要とする、つまり通過するときは10カウントが経過するということが分かります。この計算結果は、「兵器詳細情報」ダイアログ（48ページ参照）と「部隊詳細情報ダイアログ」（103ページ参照）の「移動カウント」欄にも一覧表示されます。

基本的には、「移動力」の数値が大きい部隊ほど速度が速く、「地形移動表」パレットでの必要移動力の数値が大きい地形ほど、通過するのに時間がかかると捉えておいてください。

なお、「地形移動表」パレットで「－」と表示されている地形には、その移動タイプの部隊は進入することができません。特に「空白」地形には、すべての部隊が進入できません。

部隊の移動についての詳細は『行動――移動』（65ページ）を参照してください。

高度階層の分だけ部隊のスタックが可能

同一の高度階層の1つのヘックスには、原則的に、1部隊だけしか留まれません。たとえば、ある大都市の高空階層に、戦闘機部隊が1部隊存在していた場合は、敵味方を問わず、その高空階層ヘックスに、あとから別の爆撃機部隊が入るということはできません。

高度階層が異なる場合は、すでに部隊が存在している同一ヘックスに、別の高度階層の部隊が混在することができます。たとえば前述の戦闘機部隊がいる大都市の低空階層には、ヘリ部隊が同時に留まることができます。同様に地上階層に戦車部隊が入ることもできます。このように、高度階層が異なれば、空いている階層の分だけ、部隊が重なり合って混在することができます。この部隊の重なりのことを「スタック」と言います。

なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「スタック」を【なし】にすると、高度階層が異なる部隊もスタックはできなくなります。この場合、1ヘックスに存在できるのは、たとえ高度階層が異なっても、原則的に1部隊だけとなります。

攻撃に対する地形回避率

敵から攻撃を受けるときは、部隊がそのときにいる地形の種類によって、部隊の回避力が影響を受けます。たとえば、地上部隊などは、障害物の多い森では敵からの攻撃が当たりにくいために、回避力が高くなり、結果的に損害も少なくなります。この防御効果を「地形回避率」といいます。

地形回避率は、部隊を構成する兵器の移動タイプによっても効果が異なってきます。

地形別・移動タイプ別の地形回避率は、【情報】>【地形回避表】メニューで表示される「地形回避表」パレットで確認できます。

また、現在、部隊が留まっている地形での地形回避率は、部隊を選択したときに表示される選択地形情報パネルの「地形回避」欄でも確認できます。「地形回避」欄に表示される「キャタピラA」「海上B」などがその部隊の移動タイプで、併記されたパーセンテージがその部隊がその地形での地形回避率です。数値が高いほど、攻撃を回避しやすくなります。

なお移動タイプが「高空」「低空」「ホバークラフト」「海上A」「海上B」「海上C」「海中A」「海中B」の兵器には、地形回避率は適用されません。

地形による空挺可能地点の制限

「空挺」能力のある部隊は、現在搭乗中の輸送機や輸送ヘリから、空挺降下することができますが、そのとき輸送部隊が、空挺可能地点にいる必要があります。

空挺可能地点は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「空挺」欄で確認できます。「○」の付いた地点に輸送部隊がいるときにのみ、空挺可能部隊は空挺降下することができます。

地形による着陸可能地点の制限

兵種が「ヘリ」の部隊と、兵器タイプが「VTOL」の航空機部隊は、特定の地形ヘックスの上空にいるときは、便宜的に着陸しているとみなされ、滞空に必要な燃料を消費しません。また着陸しているために、他の部隊を搭載したり、補給車から燃料・弾薬などの補給を受けることもできます。

着陸可能地点は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「ヘリ着陸」「VTOL着陸」欄で確認できます。「○」の付いた地点にこれらの部隊がいるときにのみ、着陸していると判断されます。

地形による隠蔽効果

「隠蔽」能力のある部隊は、特定の地形にいるときに限って、隠蔽能力を発揮できます。これは、ステルス能力と同様に、たとえ敵陣営の索敵範囲内にいても、敵陣営の部隊が隣接するまで存在を感知されないという特殊な能力です。

隠蔽可能な地形は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「隠蔽」欄で確認できます。隠蔽能力のある部隊は、「○」が付いた地点にいるときのみ隠蔽能力が有効になります。

なお、『ルール設定』(109ページ参照)で「隠蔽」を【なし】にすると、部隊の隠蔽能力は無効になります。

建物

地形の中でも特に重要な働きをするのが建物です。これには首都・大都市・中都市・小都市・空軍基地・空港・陸軍基地・工場・海軍基地・港・レーダー基地・橋の12種類があります。

建物は必ず、特定の陣営に属しているか、中立か、どちらかの状態に置かれています。中立状態の場合は灰色で、特定の陣営の所有の場合はその陣営の色で表示されます。

なお橋は、「架橋」能力のある部隊が「架橋」することで、新たに戦場マップ上に建設することができます。同様の地形として「設営」能力のある部隊が「トーチカ設営」コマンドで建設できるトーチカ地形がありますが、これは破壊耐久度のある特殊地形であって、建物地形ではありません。

建物からの収入

自陣営が所有している都市群からは、毎日6時間ごとに軍資金の収入を得ることができます。収入額は以下のとおりです。

- **首都**　：3000
- **大都市**：1500
- **中都市**：1000
- **小都市**：500

軍資金は、部隊の生産や補充（修理）によって消費されます。『ルール設定』（109ページ参照）で「補給で軍資金を消費」を【する】に設定してある場合は、補給でも消費されます。

なお、地形別の軍資金収入額は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットでも確認できます。

建物の収納能力

自陣営と同盟陣営の一部の建物には、特定の部隊を収納できます。部隊が収納されている建物のヘックスグラフィックには、上端に「▽」マークが表示されます。最大収納数と、収納できる部隊の種類は以下のとおりです。

- **首都**　：6部隊（低空部隊・ホバーを含む地上部隊）
- **大都市**：4部隊（低空部隊・ホバーを含む地上部隊）
- **中都市**：3部隊（ホバーを含む地上部隊）
- **小都市**：2部隊（ホバー以外の地上部隊）
- **空軍基地**：6部隊（VTOLを含む高空部隊・低空部隊）
- **空港**　：4部隊（VTOLを含む高空部隊・低空部隊）
- **陸軍基地**：6部隊（ホバーを含む地上部隊）
- **工場**　：4部隊（ホバーを含む地上部隊）
- **海軍基地**：6部隊（海上部隊・海中部隊）
- **港**　：4部隊（海上部隊・海中部隊）

建物への収納は、同一の高度階層の部隊でも、複数部隊が同一ヘックスに混在できる例外のひとつです。

なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「収納」を【なし】に設定してある場合は、これらの建物のヘックス地形の直上にしか、部隊は進入できません。

建物の生産・補給・補充（修理）能力

首都・空軍基地・陸軍基地・海軍基地では部隊を生産したり、これらの建物に収納または直上にいる部隊に対して、補充（修理）を行なうことができます。詳しい生産方法や生産条件などは、『部隊の生産』（43ページ）を参照してください。補充（修理）については『行動――補給・補充・修理』（91ページ）を参照してください。

レーダー基地・橋を除く自陣営のほとんどの建物では、収納または直上にいる部隊に対して、燃料・弾薬を補給することができます。

同様に、同盟陣営の建物では燃料を補給することができます。詳しくは

『行動——補給・補充・修理』（91ページ）を参照してください。

■補給線

『ルール設定』（109ページ参照）で「補給線」を【あり】に設定してある場合、建物が生産・補給・補充（修理）を行なうためには、その建物に補給線が繋がっていなければなりません。

補給線は、その陣営の首都・大都市から、地方の建物まで、道路・橋や建物地形の連なりで結ばれた補給物資輸送経路のようなものです。この補給経路の途中の建物が破壊されたり占領されると補給線が分断され、結果的に分断された先の建物では、生産・補給・補充（修理）の機能が働かなくなります。

補給線は戦場マップ上では、赤色のストライプ模様の線で表示されます。表示のオン・オフは【表示】＞【補給線】メニューで行ないます。

建物の視界範囲

建物には、周囲の敵部隊を索敵する視界範囲が設定されています。これは、部隊が持っている索敵範囲（52ページ参照）と同じもので、自陣営や同盟陣営の建物の周囲数ヘックスの視界が開け、その範囲内にいる敵陣営の部隊を捕捉できるというものです。

建物の視界範囲は、索敵する対象の高度階層によってもヘックス範囲が異なります。

地形別の視界範囲は【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「視界」欄で確認できます。「視界」欄の数値は、左から順に、高空・低空・地上・海上・海中に対する視界範囲のヘックス半径を表わしています。

なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「索敵」を【なし】にした場合は、建物の視界範囲も無効になります。また、「索敵の階層化」を【なし】にした場合は、高度階層別の視界範囲の中でいちばん大きい視界範囲の値が、建物の視界範囲として使用されます。

建物の占領耐久度・破壊耐久度

建物には、「占領耐久度」と「破壊耐久度」という値が設定されています。現状の「占領耐久度」と「破壊耐久度」は、建物地形を選択したときに「選択地形情報」パネルで確認することができます。

■占領耐久度

「占領耐久度」は、「占領」コマンドで減少していき、「0」になると、その

建物は占領されてしまいます。そして、その建物は占領した陣営の所有となります。なお、減少した「占領耐久度」は、所有陣営の部隊が「占領」行動を行なうことで回復していきます。また、占領された建物は、別陣営の所有となった瞬間に「占領耐久度」が100%に戻ります。

なお、『ルール設定』(109ページ参照)で、「占領耐久度」を【なし】に設定すると、その建物は耐久度の減少を待たずに即座に占領されます。

■破壊耐久度

「破壊耐久度」は、「破壊」「射撃」コマンドで建物がダメージを受けると減少していき、「0」になると、その建物は破壊されてしまいます。そして、視界範囲・収入・収納・補給・補充(修理)などの機能が失われます。とくに橋に関しては、通行すること自体が困難になります。

破壊された建物は、戦場マップ上では「×」マークで表示されます。橋だけは破壊された橋のグラフィックに変わります。また、建物ではありませんが、特殊地形であるトーチカ地形の場合は、破壊された瞬間にその地点の地形が荒地へと変わります。

破壊された建物は、「修復」能力のある部隊の「修復」コマンドで破壊耐久度が回復していき、修復が完了すると失われていた機能も元に戻ります。

なお、『ルール設定』(109ページ参照)で、「建物の破壊」を【なし】に設定すると、建物に対する「破壊」「射撃」は実行できなくなります(【修復】も、必要がなくなるので実行できなくなります)。

また、『ルール設定』で、「破壊された建物の所有国」を【中立国】にすると、破壊された建物は、元の所有国ではなく、中立国の建物に変わります。

ラベル

★ラベルの概要

「ラベル」とは、戦場マップ上の建物・地形に貼られた付箋のような目印のことです。ラベルが貼られた建物・地形・部隊には、戦場マップ上でその名称が表示されます。ラベルには以下の2種類があります。

■地形ラベル

そのマップで、とくに重要な拠点などには、あらかじめその名称が貼り付けてあります。地形ラベルは、白色で表示されます。

とくに地名が設定されていない場合でも、首都にはその陣営の名称が表示されます。

■勝敗条件ラベル

そのマップで、勝利条件が設定されている建物に貼られたラベルです。勝敗条件ラベルは、「★」マークで挟まれる形式で、敵陣営の陣営色で表示されます。ただし、こちらの陣営の索敵範囲外にあるときは、勝敗条件ラベル自体が見えません。勝敗条件ラベルが発見できないときは、積極的に偵察などを行なうようにしてください。

★ラベル表示のオン・オフ

戦場マップ上でのラベル表示は、環境設定ダイアログの【地形ラベルを表示する】と【勝敗条件ラベルを表示する】で、種別ごとにオン・オフを設定できます。このとき、ラベルの大きさを【大】【小】から選択することもできます。

ゲーム中は、【表示】>【地形ラベル】メニューと【表示】>【勝敗条件ラベル】メニューで、それぞれのラベル表示をオン・オフできます。また【F6】キーを押すたびに、全ラベル表示→地形ラベル表示→勝敗条件ラベル表示→全ラベル非表示が切り替わります。

ツールパレットの【ラベル】ボタンでも、地形ラベルと勝敗条件ラベルの表示をまとめてオン・オフできます。

なお、戦場マップ上で複数のラベルが重なった場合は、ラベルの一部が重なって表示され、見にくくなることがあります。

部隊

★部隊アイコンの状態表示

戦場マップ上では、参戦陣営の部隊は、各陣営色の付いた兵器シルエットのアイコンで表示されます。同時に部隊アイコンには、様々な部隊の状態が表示されます。

■兵器タイプ

部隊アイコンは、その部隊を構成する兵器の兵器タイプによって、異なったグラフィックで表現されます。環境設定ダイアログの「部隊アイコン表示」を【ユニット】に設定してあった場合は、兵器ごとに、より具体的なアイコンで表示されます。

■編成数表示

部隊アイコンの上端には、その部隊の現在の編成数（機体ユニット数）が数値で表示されます。戦闘などで、部隊を構成している機体が失われると、編成数表示は減っていきます。

1部隊あたりの編成数は通常は10機（10両・10人）ですが、輸送機などの大型航空機や、偵察機などの特殊航空機、弾道ミサイル車両、防空レーダー、艦船などは1機（1両・1隻）になります。1機（1両・1隻）で構成されている部隊の場合は、編成数ではなく、その機体（車体・船体）の耐久度の割合が便宜的に10段階で表示されます。

編成数（耐久度の割合）が「0」になると、その部隊は撃破されたことになり、戦場マップから削除されます。

■搭載中表示

輸送部隊が他の部隊を搭載している場合は、部隊アイコンの上端の編成数が、赤色の縁取り数字で表示されます。このとき、環境設定ダイアログで「機数を表示する」をチェックしていない場合は、代わりに、部隊アイコンの上端に「▽」マークが表示されます。

■高度階層表示

部隊アイコンの右側には、その部隊が属する高度階層が、小さな「■」マークで色分け表示されます。

- **●高空**：赤色
- **●低空**：黄色
- **●地上**：緑色
- **●海上**：水色
- **●海中**：紺色

■スタック表示

同一ヘックスの別々の高度階層に、部隊がスタックしている（重なり合って混在している）場合は、部隊アイコン右側の高度階層を表わす「■」マークが複数個、縦に並んで表示されます。なお、この場合の部隊アイコンは、一番上の高度階層の部隊アイコンだけが表示されます。

★特殊能力表示

「ECM」能力と「迎撃」能力のある部隊の周囲には、その影響範囲を示すヘックスが表示されます。

ECM能力を持つ部隊のECM影響範囲は、オレンジ色の半透明ヘックス

で表示されます。

迎撃能力を持つ部隊の迎撃可能範囲は、赤色の半透明ヘックスで表示されます。

ECM影響範囲と迎撃可能範囲は、ゲーム画面左上のHQパネルの【ECM】ボタンと【迎撃】ボタンで、表示をオン・オフできます。このとき、自陣営（青色）・味方陣営（黄土色）・敵陣営（赤色）、それぞれの範囲について個別にオン・オフをコントロールできます。

部隊の行動マーク

部隊アイコンの下端には、現在部隊が実行中の行動内容を表わした行動マークが表示されます。行動マークには以下の22種類があります。

●**生産中**：ハンマーマーク。その部隊を生産中だということを表わしています。兵器ごとに設定された生産カウントを経過すると生産が完了します。生産については『部隊の生産』（43ページ）を参照してください。

●**待機中**：赤色のWマーク。その部隊が、現在実行中の行動がなく、行動の指示待ち状態にあるということを示しています。その場に留まっている状態ですが、敵から攻撃を受けたときに、可能であれば反撃だけは行ないます。詳しくは『行動――待機』（65ページ）を参照してください。

●**移動中**：青色の→印マーク。目標地点の地形または追跡対象の部隊を目指して移動中だということを表わしています。

詳しくは『行動――移動』（65ページ）を参照してください。

●**高速移動中**：赤色の→印マーク。通常の移動力でなく、高速移動力を用いて、目標地点の地形または追跡対象の部隊を目指して移動中だということを表わしています。

詳しくは『行動――移動』（65ページ）を参照してください。

●**攻撃中**：黄色の標的マーク。攻撃目標の部隊に向かって移動中であるか、その部隊を実際に攻撃中であることを示しています。

詳しくは『行動――攻撃』（70ページ）を参照してください。

●**射撃中**：白色のミサイルマーク。弾道ミサイルの発射準備中であるか、実際にその弾頭が目標の建物・部隊に向かって移動中であることを示しています。

詳しくは『行動――射撃』（77ページ）を参照してください。

●**要撃中**：赤色の標的マーク。要撃拠点に向かって移動中であるか、要撃拠点で要撃対象の目標部隊を発見して攻撃準備のために移動中であるか、

要撃対象の目標部隊を実際に攻撃中であることを示しています。
詳しくは『行動——要撃』(78ページ) を参照してください。

●**破壊中**：緑色の爆弾マーク。破壊目標の建物に向かって移動中であるか、その建物を実際に破壊中であることを示しています。
詳しくは『行動——破壊』(78ページ) を参照してください。

●**修復中**：緑色の凸マーク。修復目標の建物に向かって移動中であるか、その建物を実際に修復中であることを示しています。
詳しくは『行動——修復』(80ページ) を参照してください。

●**占領中**：黄色の旗マーク。占領目標の建物に向かって移動中であるか、その建物を実際に占領中であることを示しています。
詳しくは『行動——占領』(81ページ) を参照してください。

●**変形中**：赤色の▶の右側に黄色の陣地マーク。変形地点に向かって移動中であるか、その地点で実際に変形中であることを示しています。
詳しくは『行動——変形』(83ページ) を参照してください。

●**収納中**：緑色の凸の上方に赤色の▼マーク。収納先の建物に向かって移動中であることを示しています。
詳しくは『行動——収納』(83ページ) を参照してください。

●**搭載中**：黄色の台形の右側に赤色の◀マーク。搭載先の輸送部隊に向かって移動中か、輸送部隊に実際に搭載作業中であることを示しています。
詳しくは『行動——搭載』(84ページ) を参照してください。

●**妨害中**：白色のミサイルに赤色の×マーク。妨害予定地点に向かって移動中であることを示しています。
詳しくは『行動——妨害』(88ページ) を参照してください。

●**トーチカ設営中**：黄色いドーム型トーチカマーク。トーチカ設営地点に向かって移動中か、設営地点で実際にトーチカ設営作業中であることを示しています。
詳しくは『行動——トーチカ設営』(89ページ) を参照してください。

●**架橋中**：黄色い橋マーク。架橋地点に向かって移動中か、架橋地点で実際に架橋作業中であることを示しています。
詳しくは『行動——架橋』(90ページ) を参照してください。

●**補給中**：黄色い燃料タンクマーク。補給可能地点に向かって移動中か、実際に補給を受けている最中であることを示しています。
詳しくは『行動——補給・補充・修理』(91ページ) を参照してください。

●**補充中**：赤色の＋マーク。補充（修理）可能地点に向かって移動中か、実際に補充（修理）を受けている最中であることを示しています。
詳しくは『行動――補給・補充・修理』（91ページ）を参照してください。

●**武装交換中**：上下に並んだ白色のミサイルと緑色の爆弾マーク。武装交換可能地点に向かって移動中か、実際に武装交換中であることを示しています。
詳しくは『行動――武装交換』（95ページ）を参照してください。

●**合流中**：青色の○の右側に赤色の◀マーク。合流先の部隊に向かって移動中か、実際に他部隊と合流中であることを示しています。
詳しくは『行動――合流』（97ページ）を参照してください。

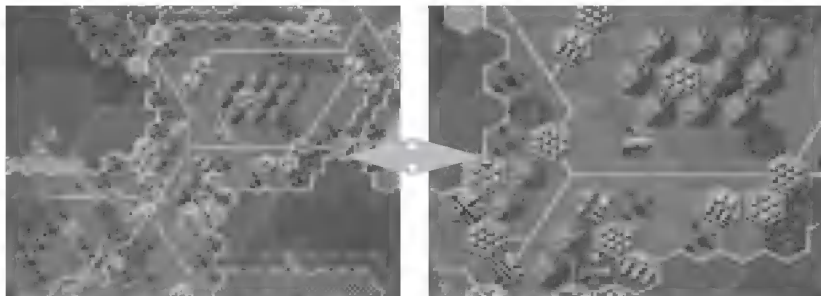
●**分散中**：左右に分裂した青色の○マーク。分散地点に向かって移動中か、実際に分散中であることを示しています。
詳しくは『行動――分散』（98ページ）を参照してください。

●**解散中**：青色の○に赤色の×マーク。解散地点に向かって移動中か、実際に解散中であることを示しています。
詳しくは『行動――解散』（99ページ）を参照してください。

戦場マップ全体の表示変更

表示範囲のズームイン・ズームアウト、ヘックス枠・補給線表示

■【表示】>【広域表示】メニューと【表示】>【拡大表示】メニュー

【表示】>【広域表示】メニューを実行すると、戦場マップがズームアウトして、より広い範囲を見渡せるようになります。ただし建物の収納表示はなくなります。また部隊アイコンも、兵器タイプを表わすだけの簡略アイコンに

切り替わり、部隊の状態表示もなくなります。
　表示範囲をズームインした状態に戻すときは【表示】>【拡大表示】メニューを実行します。
【F4】キーを押すか、ツールパレットの【広域】【拡大】ボタンでも、広域表示と拡大表示の切り替えができます。

■【表示】>【ヘックス枠】メニュー

【表示】>【ヘックス枠】メニューにチェックマークが付いていると、戦場マップ上の地形ヘックスにヘックス枠が表示されます。
　ツールパレットの【ヘックス】ボタンでも、ヘックス枠表示のオン・オフを切り替えることができます。

■【表示】>【補給線】メニュー

【表示】>【補給線】メニューにチェックマークが付いていると、戦場マップ上の補給線が赤色のストライプ模様の線で表示されます。
『ルール設定』(109ページ参照)で「補給線」を【なし】に設定してある場合は、このメニュー自体が無効になります。

高度階層別の表示絞り込み

■【表示】>【索敵】メニューと【表示】>【部隊】メニュー

【表示】>【索敵】メニューでは、サブメニューを使って高度階層別の索敵範囲を選択できます。このうち、チェックマークが入った階層の索敵範囲だけが、戦場マップ上で明示されます。なお、『ルール設定』(109ページ参照)で「索敵」を【なし】にした場合や「索敵の階層化」を【なし】にした場合は、このメニュー自体が無効になります。
【表示】>【部隊】メニューでは、サブメニューを使って部隊の高度階層を選択できます。このうち、チェックマークが入った階層の部隊だけが、戦場マップ上に表示されます。
　ゲーム画面左上の表示パネルの「索敵」「部隊」ボタン群をオン・オフすることでも、【表示】>【索敵】メニューと【表示】>【部隊】メニューと同様の高度階層別表示を行なえます。

表示範囲を移動させたいときは

■右ボタンのドラッグ操作と、スクロールバー操作

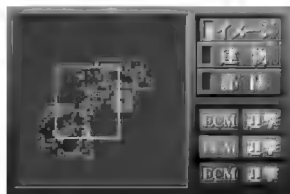
　戦場マップウィンドウに表示されている範囲を別の場所に変更したいときは、戦場マップ上でマウスの右ボタンを押したままにします。するとマウスポインタが掌ポインタに変わるので、そのままマップを掴むようにドラッグ

します。

戦場マップウィンドウのスクロールバーを使うことでも表示範囲を移動できます。

■HQパネル

ゲーム画面左上のHQパネルを使用しても表示範囲の移動が行なえます。

HQパネルの縮小マップ上には、現在戦場マップウィンドウに表示されている範囲が、四角い白枠で表示されています。この白枠をドラッグするか、縮小マップの任意の場所をクリックすると、戦場マップウィンドウに表示される範囲が移動します。

なお、HQパネル右側の【イメージ】【建物】【部隊】ボタンをクリックすることで、HQパネルに表示される縮小マップの内容を切り替えることができます。

部隊の生産

生産の概要

マップによっては、ゲーム開始時に敵味方双方の部隊が初期配置されていて、すぐ部隊に行動を指示できるものもありますが、部隊が初期配置されていないマップでは、まず部隊を生産する必要があります。
『ルール設定』(109ページ参照)で「生産」を【あり】に設定すると、生産可能地点で部隊を生産して運用できるようになります。

■決められた生産タイプのみ生産可能

戦場マップ上に新たな部隊を投入するには、特定の兵器で構成された部隊を「生産」しなければなりません。生産中の兵器は、兵器ごとに設定された一定の生産カウントが経過して生産完了するまでは、部隊としての行動を起こせません。

生産できる兵器は、マップの「条件設定」ダイアログ(10ページ参照)で陣営ごとに指定された生産タイプに限定されます。本ゲームにはあらかじめ、日本・アメリカ・ロシア・ドイツ・イギリス・フランス・イタリア・スウェーデン・イスラエル・インド・中国・韓国・オーストラリア・南アフリカ・イラク・北朝鮮・スペイン・トルコ・台湾・ヨルダン・シリア・イランの22種類があらかじめ用意されていますが、ユーザーが独自に編集した生産タイプ(最大20種類)を選択することもできます。生産タイプの編集方法については『生産タイプ編集』(115ページ)を参照してください。

生産指定

★「生産」のルール

■軍資金

生産を行なうためには、その兵器の価格に応じた軍資金が必要です。生

産はこの軍資金を消費する形で行なわれ、当然、そのときの保有軍資金を越えるような生産はできません。また、『ルール設定』(109ページ参照) で「相場」を【あり】に設定した場合、兵器の生産価格は6時間ごとに変動します。

■生産可能地点

生産は、首都から8ヘックス以内の自陣営の特定の建物で行なえます。『ルール設定』(109ページ参照) で、「生産可能建物は首都から」を【無制限】に設定すると、首都からの距離に関係なく、自陣営の特定の建物で生産を行なえます。

ただし、『ルール設定』で、「補給線」を【あり】に設定してあって、生産可能建物への補給線が分断されている場合は、【8HEX以内】【無制限】の設定にかかわらず、その建物での生産は行なえません。

なお、『ルール設定』で、「収納」を【なし】に設定してある場合に限って、「首都隣接ヘックスでの生産」を【あり】にすることで、首都に隣接する周囲6ヘックスの地形でも生産が行なえるようになります。この場合、その隣接ヘックスの地形に進入可能な部隊しか生産できません。

部隊を生産できる建物と生産可能な部隊の種類は以下のとおりです。

- **首都**　：ホバーを含む地上部隊
- **首都周辺**：ホバーを含む地上部隊
- **空軍基地**：高空部隊・低空部隊
- **陸軍基地**：ホバーを含む地上部隊
- **海軍基地**：海上部隊・海中部隊

戦場マップ上に生産可能地点のない種類の兵器は、そのマップでは生産することができません。たとえば海軍基地のない戦場マップでは、艦船は生産できません。

■生産数などの制限

1陣営が持てる部隊数は、「条件設定」ダイアログ (10ページ参照) で参戦陣営ごとに設定された部隊数の制限を越えることはできません。ちなみに部隊数は、1陣営あたり最大999部隊まで設定できます。

部隊数が上限に達していて、別の部隊を新たに生産したい場合は、余分な部隊を「解散」行動で削除してから、生産を行なってください。

『ルール設定』(109ページ参照) で、「収納」を【あり】に設定してある場合、生産された部隊はその建物に収納された状態で配置されます。そのた

め、その生産可能建物に、別の部隊が収納数の上限まで存在するときは、部隊の生産はできません。

『ルール設定』で、「収納」を【なし】に設定してある場合、その生産可能建物に別の部隊が存在するときは、部隊の生産はできません。

生産可能建物が破壊されると、生産能力が失われて生産を行なえなくなります。

■生産カウント

生産中の兵器は、兵器ごとに設定された一定の生産カウントが経過して生産完了するまでは、部隊としての行動を取れません。一般的に、高額の兵器ほど生産カウントは長くなります。

『ルール設定』で、「初期生産」を【あり】に設定してある場合、1日目の00時00分に生産指定した部隊は、1カウント経過しただけで生産完了します。この場合、ポーズを解除するなどして、00時00分を1分でも過ぎると、以降の生産では、兵器ごとに設定された生産カウント数が必要となるので注意してください。

生産の方法（「収納」が【あり】の場合）

①生産可能な建物をクリックします。

②「生産」ダイアログが表示されます。ダイアログ左側には、その建物で生産可能な兵器の、「兵器タイプ」アイコンと兵器タイプ名、「兵器名」、1部隊あたりの「価格」がリスト表示されます。
これら項目名をクリックすると、その項目でリストが並べ替えられます。もう一度クリックすると逆順でリストが並べ替えられます。ここで赤色表示されている兵器は、軍資金不足のために生産できないことを表わしています。

ダイアログ中央には、現在の兵器価格の「相場」、現在の「軍資金」、「部隊数」の現在数/最大数が表示されます。また、ダイアログ右側の「収納部隊」リスト下部には、その建物における「収納数」の現在数/最大収納数があわせて表示されます。

なお、『ルール設定』(109ページ参照) で「相場」を【あり】に設定してあった場合は、6時間ごとに兵器の価格が変動します。

③兵器リストから、目的の兵器をクリックして選択します。このとき、【兵器詳細】ボタンをクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログ (48ページ参照) が表示され、その兵器の詳細な情報を確認できます。

④兵器が選択されているときに【>>生産>>】ボタンをクリックするか、その兵器をダブルクリックすると、ダイアログ右側の「収納部隊」リストにその兵器が登録されます。このとき、生産完了までに必要な生産カウント数もあわせて表示されます。

※「生産」ダイアログを閉じていないこの段階で、「収納部隊」リストに「生産中」と表示される兵器は、仮指定されただけで、まだ実際に生産はされていません。そのため、「収納部隊」リストで兵器を選択して【<<取消<<】ボタンをクリックするか、その兵器をダブルクリックすれば、「収納部隊」リストからその兵器が削除され、生産の指定を取り消すことができます。ただし、いったん「生産」ダイアログを閉じて生産指定が完了してしまった部隊やその建物に収納中の部隊 (「収納中」と表示される) は削除できません。

⑤生産指定した兵器に複数の武装パックが用意されている場合は、「収納部隊」リストでその兵器を選択して、【Pack選択】ボタンをクリックすることで、初期配置時の武装パックを選択できます。具体的な武装パックの選択方法は、『行動――武装交換』(95ページ) を参照してください。

⑥その建物で生産する兵器を登録し終えたら、【OK】ボタンをクリックして「生産」ダイアログを閉じます。すると、建物に収納された状態で、その兵器が生産中の「部隊」として配置されます。同時に生産価格が、軍資金から引かれます。

※すでに部隊を生産した建物でも、まだ収納能力に余裕がある場合は、あとから追加して部隊を生産することが可能です。

⑦一定の生産カウントが経過すると、生産が完了し、部隊に行動を指示できるようになります。

生産の方法（「収納」が【なし】の場合）

①生産可能なヘックスをクリックします。

②「生産」ダイアログが表示されます。ダイアログには、その場所で生産可能な兵器の、「兵器タイプ」アイコンと兵器タイプ名、「兵器名」、1部隊あたりの「価格」がリスト表示されます。これら項目名をクリックすると、その項目でリストが並べ替えられます。ここで赤色表示されている兵器は、軍資金不足のために生産できないことを表わしています。
なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「相場」を【あり】に設定してあった場合は、6時間ごとに兵器の価格が変動します。

③兵器リストから、目的の兵器をクリックして選択します。このとき、【兵器詳細】ボタンをクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログ（48ページ参照）が表示され、その兵器の詳細な情報を確認できます。

④兵器が選択されているときに【生産】ボタンをクリックするか、その兵器をダブルクリックすると、戦場マップ上にその兵器が生産中の「部隊」として配置されます。同時に生産価格が、軍資金から引かれます。

※生産した兵器に複数の武装パックが用意されている場合は、部隊が配置される前に初期配置時の武装パックを選択できます。具体的な武装パックの選択方法は、『行動——武装交換』（95ページ）を参照してください。

⑤一定の生産カウントが経過すると、生産が完了し、部隊に行動を指示できるようになります。

★「兵器詳細情報」ダイアログ

「兵器詳細情報」ダイアログは同時に2画面まで表示することができます。ダイアログ右上の【BACK】【NEXT】ボタンをクリックすると、兵器リストの前後の兵器の「兵器詳細情報」ダイアログに切り替わります。また【CLOSE】ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じます。

「兵器詳細情報」ダイアログでは、以下の兵器パラメータを確認できます。

●**兵器名称**：兵器名称と兵器タイプを表わすミニアイコンが表示されます。

●**兵種**：攻撃に使われる武器は、攻撃目標の「兵種」が何であるかによって、命中率に差異が生じます。場合によっては、その兵種そのものに攻撃を仕掛けられないこともあります。兵種には、「航空機」「ヘリ」「装甲硬」「装甲軟」「艦船」「潜水艦」「ミサイル」の7種類があります。このうち「ミサイル」は他の兵器とは異なり、弾道ミサイルなどの弾頭のことを指します。

●**兵器タイプ**：用途や特性ごとの細かい兵器分類のことです。兵器タイプごとにアイコンも異なります。

兵器タイプには以下のものがあります。

★高空兵器

要撃機・・・・・航空機やヘリに対する迎撃能力を有した兵器です。防衛向きです。

戦闘機・・・・・対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。

戦闘攻撃機・対空・対地・対艦と多目的に使用できる航空機です。

攻撃機・・・・・対地攻撃力が高い航空機です。対空戦は苦手です。

VTOL・・・・・垂直離着陸機です。空母のほか、一部のヘリ空母・揚陸艦にも搭載ができます。

爆撃機・・・・・強力な爆弾などで対建物攻撃を得意とする大型機です。

電子戦機・・・ECMの範囲内で戦闘が起きたときに、味方機の防御力が上がります。敵部隊の索敵を「妨害」することもできます。

早期警戒機・広範なレーダー視界で主に空中の偵察・警戒にあたります。

偵察機・・・・・速度が速く、地上に対する偵察が得意な航空機です。

対潜哨戒機・広い海中視界で主に潜水艦への偵察・攻撃を行ないます。

輸送機・・・・・一部の地上部隊を1〜3部隊、輸送できます。

給油機・・・・・空飛ぶタンカーです。航空機に空中で燃料補給できます。

弾道弾迎撃機・・弾道ミサイル弾頭を撃破するための特殊航空機です。

★低空兵器

攻撃ヘリ・・・対地上戦用ヘリです。対戦車ミサイルなどを装備してます。

兵員輸送ヘリ・武装は貧弱ですが歩兵のピストン輸送に向いています。

大型輸送ヘリ・歩兵だけでなく、一部の車両も運べる大型のヘリです。

偵察ヘリ・・・そこそこの装備を備え、広い視界で偵察を行なうヘリです。

対潜ヘリ・・・対潜水艦戦用ヘリです。魚雷や爆雷を装備しています。

哨戒ヘリ・・・海上の視界が広く、接近する艦船を偵察するのに使います。

★地上兵器

主力戦車・・・地上戦の主力兵器です。戦線を維持するには欠かせません。

歩兵戦闘車・武装がわりと強力な上に、歩兵を輸送することができます。

兵員輸送車・歩兵を輸送できます。ただし戦闘能力は低めです。

偵察車・・・・・移動力が高く、索敵範囲が広いので偵察任務に最適です。

戦車駆逐車・主力戦車に対抗できますが、防御力は貧弱です。

自走砲・・・・・長射程の砲撃で地上部隊に間接攻撃を浴びせます。直接攻撃することもできます。

牽引野砲・・・「変形」で野砲陣地として間接攻撃可能になります。

自走ロケット砲・多連装ロケットランチャーでメガヘックス攻撃ができます。

間接攻撃しか行なえません。

対地ミサイル車両「変形」で長射程ミサイルでの対地攻撃が可能になります。

対空車両・・・航空機などへの攻撃以外に対地攻撃できる兵器もあります。

牽引対空砲・「変形」することで対空砲陣地として機能します。

自走対空ミサイル 短射程のミサイルで航空機を攻撃できます。

対空ミサイル車両「変形」で長射程ミサイルでの対空攻撃が可能になります。

対艦ミサイル車両「変形」で長射程ミサイルでの対艦攻撃が可能になります。

弾道ミサイル車両 「変形」することで建物を破壊できる大型の長射程弾道ミサイルを「射撃」可能になります。

レーダー車両航空機やヘリの接近を広いレーダー視界で探知します。

補給車・・・・・地上部隊・ヘリ・VTOLに燃料・弾薬を補給できます。

歩兵・・・・・・・・建物の破壊・修復能力のある戦闘工兵、輸送機から空挺降下する能力を持つ空挺部隊、破壊・修復や空挺能力のある特殊部隊など、能力もいろいろと異なります。すべての歩兵が建物を「占領」できます。

工作部隊・・・建物を「破壊」「修復」できるのはもちろん、橋を「架橋」したり、「トーチカ設営」できます。いわば軍隊の中の土木屋です。ただし「占領」はできません。

ホバークラフト・地上部隊を搭載できる水陸両用の上陸用舟艇です。海上を中心に運用する兵器ですが、ゲーム中での高度階層は地上階層に属します。

★海上兵器

[illegible]・・・・・・・建物を破壊できる巡航ミサイルを持つ海の要塞です。

イージス巡洋艦 迎撃範囲・ECM範囲が広く、対艦・対空能力も強力です。攻撃任務にも護衛任務にも幅広く対応します。

巡洋艦・・・・・対艦・対空能力に優れた大型の攻撃型艦船です。

イージス駆逐艦 迎撃範囲・ECM範囲が広く、護衛任務に適しています。

駆逐艦・・・・・高い対空・対潜能力で大型艦船の護衛を主に務めます。

フリゲート・・小型の駆逐艦です。耐久度が多少劣ります。

コルベット・・1000トンクラスの護衛艦です。艦隊戦には向きません。

高速ミサイル艇 接近する海上艦艇に対してミサイルなどで攻撃を加えます。

空母・・・・・・・艦載機やヘリ・VTOLを4〜6部隊搭載できます。

ヘリ空母・・・ヘリ・VTOLを中心に3〜6部隊搭載可能な小型空母です。中には地上部隊を搭載可能なヘリ空母もあります。

揚陸艦・・・・・地上部隊を複数搭載可能で、浅瀬にも入れます。中にはヘリ・VTOLやホバーを搭載できるものもあります。

輸送艦・・・・・海軍基地・港から海軍基地・港へ、地上部隊を6部隊輸送できます。

補給艦・・・・・海上部隊・海中部隊・ホバーに、燃料・弾薬を補給できます。

★海中兵器

潜水艦・・・・・対艦・対潜攻撃が主任務ですが地上攻撃できる艦もあります。

戦略型潜水艦・・極めて長射程の弾道ミサイル・巡航ミサイルを「射撃」できる大型潜水艦です。対艦・対潜武器も装備しています。

※弾頭・・・・・「射撃」で発射された弾道ミサイルなどの弾頭本体です。

●生産カウント：その兵器で部隊を生産した場合に、生産完了するまでに経過するカウント数です。

●価格：その兵器で部隊を生産した場合の1部隊あたりの価格です。

●編成数：1部隊を構成する機体数です。1部隊あたりの編成数は通常は10機（10両・10人）ですが、輸送機などの大型航空機や、電子戦機などの特殊航空機、弾道ミサイル車両、艦船などは1機（1両・1隻）になります。戦闘で失われた編成数（1機編成の場合は機体の耐久度）は、補充（修理）で回復することができます。編成数（耐久度）が「0」になった部隊は戦場マップ上から消滅します。

●搭乗タイプ：部隊が輸送部隊に搭載されるときに、どんなタイプの兵器として扱われるかを示したものです。この搭乗タイプが、輸送部隊の「搭載可能兵器」タイプに含まれないと、「搭載」はできません。
搭乗タイプには「艦載」「VTOL」「ヘリ」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」「ホバー」の8種類があります。
なお、搭乗タイプが空欄の兵器は「搭載」自体が行なえません。

●移動タイプ：移動方式の特性に基づいた兵器の分類です。「高空」「低空」「キャタピラA」～「キャタピラD」「車両A」～「車両C」「歩兵A」～「歩兵C」「ホバークラフト」「海上A」～「海上C」「海中A」～「海中B」の18種類があります。移動タイプによって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なってきます。

●搭載可能兵器：輸送部隊が搭載できる兵器の搭乗タイプと搭乗数を表わしたものです。搭乗タイプ名が複数ある場合は、その数の分だけ部隊を

搭載できることを表わしています。

この欄で「艦載」と表示されている場合は、搭載できるタイプにその下位タイプである「VTOL」「ヘリ」を含んでいます。同様に「VTOL」は「ヘリ」を含みます。

地上部隊でも同様で、「重車両」は下位タイプの「車両」「軽車両」「歩兵」を含みます。また「車両」は「軽車両」「歩兵」を、「軽車両」は「歩兵」を含みます。

●**索敵範囲**：レーダーなどで周囲を探索し、敵を発見できるヘックス範囲を示したものです。ここには索敵範囲の半径のヘックス数が、5つの高度階層別に表示されます。

●**回避力**：その兵器が特定の高度階層の敵部隊から攻撃された場合、どの程度攻撃を回避できるかを表わしたものです。数値が大きいほど攻撃を回避しやすくなります。

●**迎撃範囲**：迎撃能力のある兵器が、自動的に敵部隊を迎撃できるヘックス範囲を示したものです。ここには迎撃範囲の半径のヘックス数が、5つの高度階層別に表示されます。

●**兵器特性**：その兵器特有の特殊能力や特性が表示されます。特殊能力や特性には以下の20種類があります。

ステルス・敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が隣接するまで姿を発見されない能力です。また、姿を発見されない限り迎撃されることもありません。

破壊････敵陣営や中立の建物に対して「破壊」行動を行なえます。

ECM･･･この能力のある部隊のECM範囲内にいる味方部隊が、ECMの影響を受ける武器によって攻撃を受けたときに、敵の攻撃の命中率を下げる効果があります。

妨害････敵部隊の索敵能力を低下させる「妨害」行動を取れます。

迎撃････この能力のある部隊の迎撃範囲内に敵部隊が進入すると、自動的に迎撃が行なわれます。

搭載････別の部隊を搭載して輸送することができます。

艦載････搭載可能兵器欄に「艦載」がある輸送部隊に「搭載」することができます。

VTOL･･搭載可能兵器欄に「艦載」「VTOL」がある輸送部隊に「搭載」することができます。

装甲硬･･･武器の命中率に影響を与える兵種が「装甲硬」であることを表

部隊の生産

わしています。

装甲軟・・・武器の命中率に影響を与える兵種が「装甲軟」であることを表わしています。

占領・・・・敵陣営や中立の建物に対して「占領」を実行できます。

修復・・・・破壊されている建物を「修復」することができます。

射撃・・・・敵陣営や中立の建物、敵部隊に対して弾道ミサイルを発射することができます。

変形・・・・車両形態と陣地形態を「変形」で切り替えできます。変形可能な兵器の場合、「兵器詳細情報」ダイアログの兵器グラフィック欄に【変形】ボタンが追加されます。このボタンをクリックすると、変形前と変形後の兵器データを比較表示できます。

補給・・・・隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。

空挺・・・・輸送機などに搭載されているときに、空軍基地・空港に着陸していなくても地上に空挺降下できます。

架橋・・・・河川・深河川・凍結河川に橋を「架橋」することができます。

設営・・・・平地・砂漠・丘陵・砂丘・雪原・雪丘などに「トーチカ設営」することができます。

隠蔽・・・・敵の索敵範囲内にいても、林・森・山・山岳・雪林・雪森・雪山・雪山岳にいるときに限り、敵部隊が隣接するまで姿を発見されません。『ルール設定』(109ページ参照)で「隠蔽」を【あり】に設定した場合にだけこの能力が効力を発揮します。

ホバー・・・搭載可能兵器欄に「ホバー」がある輸送部隊に「搭載」することができます。

潜水・・・・海中に潜水できる潜水艦です。また、武器の命中率に影響を与える兵種が「潜水」であることを表わしています。

●**移動カウント**：その部隊が対象となる地形を1ヘックス通過する際に、移動にかかるカウント数を表わしたものです。「－」と表示されている地形には進入はできません。【通常】【高速】ボタンをクリックすることで、通常移動力での移動時と、高速移動力での移動時の移動カウントを切り替えて表示することができます。

●**武装パック**：その兵器が装備可能な武装パックの概要が、ダイアログ中段右側に表示されます。この欄の下部にある【Pack1】～【Pack4】ボタンを選択すると、武装パックの内容が切り替わります。また、選択中の武

装パックの武器情報が、ダイアログ下段にも連動して表示されます。用意されている武装パックが4種類に満たないときは、余分な【Pack】ボタンは表示されません。

武器名称・・・・その兵器に装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、選択中の武装パックに含まれないことを表わしています。

弾数・・・・・・・・選択中の武装パックのときの武器の弾薬数が表示されます。

耐久度・・・・・・選択中の武装パックのときの部隊全体の耐久度です。これが「0」になると、部隊が全滅します。耐久度は修理で回復できます。

燃料・・・・・・・・選択中の武装パックのときの最大積載燃料です。移動すると燃料も減ります。高空・低空部隊は、収納中・搭乗中でない限り、移動していなくても滞空するために一定量の燃料を消費します。燃料は補給で満タンまで回復します。ただし、兵種が「ヘリ」の部隊と、兵器タイプが「VTOL」の航空機部隊は、特定の地形ヘックスの上空にいるときは、便宜的に着陸しているとみなされ、滞空に必要な燃料を消費しません。

通常移動力・・選択中の武装パックのときの、通常移動力の数値です。基本的には数値が大きいほど速度が速くなります。

高速移動力・・より高速に移動するときに適用されるのが高速移動力です。基本的には数値が大きいほど速度が速くなります。高速移動時は、通常移動時よりも燃料を多く消費します。ただし『ルール設定』(109ページ参照)で「高速移動」を【あり】に設定していない場合は、高速移動自体を行なえません。

ECM回避力 選択中の武装パックのときの、ECMによる攻撃回避能力を表わしています。ECM回避力の値が大きいと、敵からのECMに影響を受けやすいミサイル攻撃の命中率を下げる効果が期待できます。

●**武器情報**：装備可能な武器それぞれについて、性能をまとめたものです。明るい帯で表示されている武器は、現在選択中の武装パックに含まれている武器だということを表わしています。

武器名称・・武器の名称です。

火力・・・・・・基本的な攻撃力です。数字が大きいほど相手に多くの損害を

与えることができます。

命中率・・・・「航空機」「ヘリ」「装甲硬」「装甲軟」「艦船」「潜水艦」「ミサイル弾頭」の各兵種ごとに、それらの兵器にどれだけの命中率を期待できるか示したものです。数字が大きいほど命中率が上がります。命中率が「0」のときは、対象となる兵種に対して、その武器を使用することはできません。

射程・・・・・・「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」の高度階層ごとに、何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかを示したものです。「--」と表示されている高度階層には、その武器は使用できません。

性能・特性・武器の特性について略号で示してあります。

「攻」：攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時に使用できる武器です。

「全」：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

「E」：相手のECM回避力によって命中率が下がる武器です。

性能・攻撃・間接攻撃できるかどうかについて略号で示してあります。

「直」：敵部隊との隣接時のみに使用できる武器です。

「間」：間接攻撃でしか使えない武器です。

「直間」：隣接時・間接攻撃時、どちらでも使用できます。

性能・装填・その武器を使用した後、次弾が使用できるようになるまでのカウント数です。

性能・メガ・「○」が付いている場合は、メガヘックス攻撃（71ページ参照）可能な武器だということを示しています。

性能・破/射 その武器で、建物に対して「破壊」「射撃」攻撃を加えたときに、破壊耐久度をどれだけ奪えるかの攻撃力を、「破」壊・「射」撃それぞれの欄で示しています。数値がなくて「--」と表示されている武器は、「破壊」「射撃」には使用できません。

性能・補給・その武器の弾薬補給を受けるとき、弾薬1発あたりいくらの軍資金が必要かを示したものです。なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「補給で軍資金を消費」を【する】に設定しない限り、軍資金は消費されません。

部隊の行動

行動の概要

マニュアルモードとオートモード

戦場マップ上のプレイヤー陣営の部隊は、人間プレイヤーが細かく行動を指示する「マニュアル」モードか、コンピュータ思考の自動処理によって行動する「オート」モードのどちらかで、移動・攻撃・占領・搭載などの主だった行動を、リアルタイムで逐一実行していきます。

■生産直後の部隊状態

生産が完了して戦場マップ上に登場したばかりの部隊は、通常は何も行動せずに人間プレイヤーからの行動指示を待つだけの、マニュアルモードでの「待機中」状態となります。そのままでは、それら部隊は反撃以外の行動を取らないので、各部隊に個別に行動を指示していく必要があります。

マップによっては部隊が初期配置されていることがありますが、そうした初期配置部隊もマニュアルモードでの「待機中」状態で、戦場マップ上に登場します。

■両モードの相違点と、モードの相互切り替え

マニュアルでの行動指示では、部隊に対して、その場で移動以外の行動を取らせるか、単に目標地点まで移動させるか、目標地点まで移動させてから別の行動を取らせるかのいずれか形式となります。そして、指示された行動を完了した部隊は、通常は再び「待機中」の状態となり、次の行動を指示されるまで反撃以外の行動を取らなくなります。

オートでの行動は、コンピュータの思考ルーチンによって自動処理されます。このときプレイヤーはその部隊に対して、思考ルーチンの種類を選択すること以外はできなくなります。ただし、一時的にオート処理に割り込む形で、マニュアルモードで移動先だけを指示することは例外として許されています。

ゲーム中は、マニュアル指示で行動していた部隊を途中からオート処理に

切り替えたり、オート処理を解除してマニュアルでの行動指示に変更することができます。全部隊をまとめて切り替えることも可能です。

行動の制限

部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

■燃料・弾薬切れ

移動に必要な燃料がなくなれば、移動ができなくなります。同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに反撃することもできなくなります。

■疲労の蓄積

『ルール設定』(109ページ参照) で「疲労度」を【あり】に設定してある場合、戦闘を重ねた部隊は「疲労」が蓄積していきます。疲労は最大値の「50」に達すると、戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに反撃することもできなくなります。疲労は、戦闘を行なわなければ、自動的に1時間につき「10」ずつ回復します。

部隊の選択と行動パレット

自陣営の部隊に行動命令を下すときは、その部隊をまず選択しなければなりません。

部隊のポップアップ情報

部隊を選択するときはまず、戦場マップ上にどのような部隊が存在するのかあらかじめ確認しておく必要があります。

戦場マップ上で、マウスポインタを部隊アイコンに重ねると、ワンテンポ置いてからポップアップ情報が表示されます。

※ポップアップ情報は、カウントが停止しているときだけに表示されます。

ポップアップ情報には、そのヘックスに存在する部隊の部隊名が、高度階層別に一覧表示されます。部隊アイコンからだけでは兵器を特定できないときや、部隊がスタックしていて最上層の部隊アイコンしか表示されず、

下の階層の部隊が分かり辛いときなどに、活用してください。

ポップアップ情報には、その部隊が行動中の状態名も、あわせて表示されます。

なお、建物に収納中の部隊や、輸送部隊が搭載中の部隊はポップアップ情報には表示されません。

部隊の選択方法

部隊を選択するときは、以下の手順に従います。いずれの場合も、部隊を選択し終えると移動可能範囲が表示され、プレイヤーからの行動指示待ちとなります。同時に、『ルール設定』(109ページ参照)で「指示中のゲーム時間」を【停止】に設定してあった場合は、カウント経過が一時停止します。

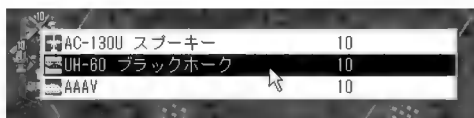
※行動指示待ちを解除するときは戦場マップ上で右クリックしてください。

■通常の部隊選択

戦場マップ上の、同一ヘックスに他の部隊が存在しない場合(別の高度階層に他の部隊がスタックしていない場合)は、単純に目的の部隊アイコンをクリックします。

建物に部隊が1つだけしか収納されていない場合も、単純に目的の部隊が収納されている建物ヘックスをクリックします。

■複数の部隊がスタックしているヘックスで選択する場合

複数の部隊がスタックしているヘックスで、特定の部隊を選

択する場合は、そのヘックスをクリックして部隊選択ポップアップメニューを表示し、目的の部隊をクリックして選択します。選択ポップアップメニュー上での部隊の並びは、高度階層での重なり順と同じ順番になります。

※部隊選択ポップアップメニューには、兵器タイプアイコン、部隊名、現在の機数または現在の耐久度割合がリスト表示されます。

■複数の部隊が収納されている建物で選択する場合

複数の部隊が収納されている建物で、特定の部隊を選択する場合は、その建物をクリックして部隊選択ポップアップメニューを表示し、目的の部隊をクリックして選択します。このとき、建物に「収納」されていな

くて単に建物上に留まっている部隊がある場合は、部隊選択ポップアップメニューの最上段の区切り線の上に表示されます。

■搭載中の部隊を選択する場合

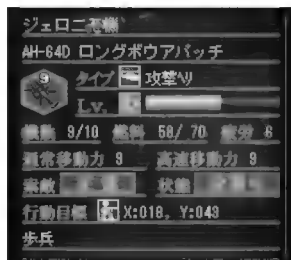
他の輸送部隊が「搭載」中の部隊を選択するときは、輸送部隊をクリックして部隊選択ポップアップメニューを表示し、輸送部隊のサブメニューから目的の部隊を選択します。このとき、部隊を搭載している輸送部隊は、部隊選択ポップアップメニューの最上段の区切り線の上に表示されます。

選択した部隊の基本情報

選択した部隊に関する各種基本情報は、ゲーム画面左側に表示される選択部隊情報パネル・武装情報パネルで確認できます。表示される内容は以下のとおりです。なお、各項目の内容については、「兵器詳細情報」ダイアログ（48ページ）での解説も併せて参照してください。

※複数の部隊がスタックしているヘックスでは、部隊を選択していない段階でも、そのヘックスをクリックしただけで選択部隊情報パネルに、中の1部隊の情報が表示されます。このとき、さらにクリックを繰り返すと、別の部隊の情報へと表示が順次切り替わります。

■選択部隊情報パネル

●**部隊名称**：その部隊に付けられた部隊の名称です。初期状態での部隊名称は、兵器名称になっています。部隊の名称は「部隊表」パレット（101ページ参照）の【Rename】コマンドで変更することができます。

●**兵器名**：その部隊を構成している兵器の名称です。

●**部隊アイコン**：アイコン上には部隊の現在の編成数が表示されます。1機編成の艦船や航空機などでは、機体の最大耐久度を「10」としたときの現在の耐久度の割合が表示されます。アイコンの周囲のヘックス枠の色は、部隊の属する高度階層を表わしています。部隊アイコンをクリック

すると、より詳細な部隊情報を一覧できる「部隊詳細情報」ダイアログ（103ページ参照）が表示されます。

- **「タイプ」**：その部隊を構成している兵器の兵器タイプが、ミニアイコンと具体的な兵器タイプ名で表示されます。
- **「Lv.」**：部隊の戦闘熟練度を表わす部隊レベルです。戦闘を重ねて、経験値が一定の段階に達すると、E→D→C→B→A→☆と上がっていきます。レベルが高いほど、戦闘が有利になります。なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「経験値」を【なし】に設定してある場合は、部隊レベルは一律「E」として扱われます。
- **経験値グラフ**：戦闘で生き残ると、このバーグラフが上がっていきます。満タンになると部隊レベルが1つ上がります。なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「経験値」を【なし】に設定してある場合は、経験値は得られません。
- **「機数」**：現在の編成数と、最大編成数が並んで表示されます。編成数（耐久度）が半分以下になるとオレンジ色で表示され、4分の1以下になると赤色で表示されます。
- **「燃料」**：現在の積載燃料と、満タン時の最大積載燃料が表示されます。満タン時の半分になるとオレンジ色、4分の1以下になると赤色で表示されます。燃料が尽きた場合、航空機やヘリは墜落します。
- **「疲労」**：戦闘を重ねたことで蓄積された部隊の疲労度を表わしています。疲労がない状態が「0」で、最大疲労の「50」に達すると、戦闘行動を行なえなくなります。ただし、戦闘をしなければ、自動的に1時間につき「10」ずつ回復します。なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「疲労度」を【なし】に設定してある場合は、疲労度は蓄積されません。
- **「通常移動力」**：現在装備している武装パックで設定された、通常の移動力です。数値が大きいほど速く移動ができます。
- **「高速移動力」**：現在装備している武装パックで設定された、高速移動力（113ページ参照）です。高速移動力を使用すると、通常移動力のときより速く移動できますが、燃料が2倍消費されます。なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「高速移動」を【なし】に設定してある場合は、高速移動自体を行なえません。
- **「索敵」**：敵部隊からのECM妨害で「索敵不能」になっているかどうかの索敵状態が表示されます。
- **「状態」**：部隊が実行中の行動内容を示した状態名が表示されます。基

本的な状態名は、『部隊の行動マーク』(38ページ参照) での行動マークの内容と一緒ですが、別の行動をするために目標地点に移動中だった場合は、すべて「移動中」と表示されます。

●**「行動目標」**：その行動での目標地点の地形ミニアイコンと座標、または目標部隊の兵器タイプアイコンと座標が表示されます。また、その目標地点の地形名称、または目標部隊の部隊名が下段に併記されます。ただし、移動目標地点でさらに別行動を実行する予定のときは、下段にはその別行動名と行動完了までの必要カウント数が併記されます。すでに実行途中の行動があった場合は、その行動名と行動完了までの残りカウント数が併記されます。

■武装情報パネル

その部隊が現在装備している武装パックの内容と、各武器の特性や残弾数が表示されます。

●**「武装名」**：その部隊が装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、実装中の武装パックに含まれないことを表わしています。

●**「能力」**：武器の特性について略号で示してあります。

「攻」：攻撃を仕掛けるときにだけ使用できる武器です。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時にだけ使用できる武器です。

「全」：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

「E」：相手のECM回避力によって命中率が下がる武器です。

●**「射程」**：何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかの射程距離を表わしたものです。その右には現在その武器を使用可能かどうかがあわせて表示されます。「OK」なら使用可能、「NG」(赤色表示) なら弾薬切れで使用できません。またオレンジ色で数値が表示されている場合は、そのカウント数が経過するまで、次弾を発射できないということを表わしています。

●**「弾数」**：現在の残弾数を表わしたものです。満載時の半分になるとオレンジ色、4分の1以下になると赤色で数値が表示されます。

●**武装パック番号**：「Pack1」～「Pack4」(兵器によってパックの種類がこれより少ないこともあります) のうち、現在装備している武装パックだけが明るい色で表示されます。

■他陣営部隊の選択と部隊情報

敵陣営や、同盟関係の味方陣営の部隊も、選択すると選択部隊情報パネル・武装情報パネルに各種部隊情報が表示されます。

■戦場マップ上での移動経路表示

選択した部隊が移動中だった場合、その目標地点や目標部隊までの移動経路が、戦場マップ上で白色○印で表示されます。高速移動中だった場合は、赤色●印で表示されます。

最終的な目標地点や目標部隊のヘックスは大きな◎印で表示されます。また、移動経路に経由点が設定されていた場合も、大きな◎印で表示されます。

■戦場マップ上での目標表示

選択した部隊が行動中で、移動目標以外の攻撃・射撃・破壊などの行動目標があった場合、その目標部隊や目標地点は、戦場マップ上ではピンク色の標的マークで表示されます。

★行動パレット

部隊が選択されるとまず、その部隊の移動タイプや地形の移動制限を元に移動可能な範囲が、戦場マップ上に白枠とグレー枠のヘックスで表示されます。

ここで、さらにもう一度その部隊をクリックすると、「行動」パレットが現れます。このように、行動パレットは移動可能な範囲が表示されているときに部隊をクリックすることで呼び出せます。

行動パレットの上部には、【マニュアル】と【オート】の2つのボタンがあり、どちらかをクリックすることで、その部隊にマニュアルモードで行動を指示するか、その部隊の行動処理をオートモードでコンピュータ思考に任せるか、選択することができます。

マニュアルで行動を指示するときは、さらに20種類の行動ボタンの中から、指示したいボタンをクリックします。オートで行動を処理させたいときは、7種類の思考ルーチンから好みのものをクリックして選択します。

その場ではなく、目標地点まで移動後に、特定の行動を取らせたい場合は、まず、『行動——移動』(65ページ参照)の方法に従って部隊に移動行動を指示します。そして、目標地点に部隊が仮移動した時点で、部隊を再度クリックして行動パレットを呼び出し、マニュアルかオートでの行動を指

示します。

※行動パレットの表示を取り消したいときは、戦場マップ上で右クリックして操作をキャンセルします。

■マニュアルモード

マニュアルモードでは、4グループに大別された20種類の行動を指示することができます。このとき、その部隊が現在、実行可能な行動のボタン以外はアクティブになりません。なお、アクティブなボタンにマウスポインタを重ねると、行動内容がヘルプチップとして表示されます。

- **「移動」**：すでに与えている行動指示を取り消したり特定の地点に留まるだけの「待機」、通常移動から高速移動に移動モードを切り替える「高速移動」、車両形態と陣地形態を切り替える「変形」、建物に収納される「収納」といった行動を指示できます。
- **「攻撃」**：敵部隊に攻撃を加える「攻撃」、弾道ミサイルで建物・部隊を攻撃する「射撃」、特定地点に留まって、一定範囲内に敵部隊が現われたときだけ攻撃を行ない、一定範囲から敵部隊が離れたら再び特定地点に留まる「要撃」、建物を破壊する「破壊」といった行動を指示できます。
- **「部隊」**：2つの部隊を合流させる「合流」、1つの部隊を2つに分割する「分散」、輸送部隊に乗り込む「搭載」、部隊を戦場マップ上から削除する「解散」といった行動を指示できます。
- **「特殊」**：建物を占領する「占領」、建物の破壊耐久度を回復する「修復」、補給を受ける「補給」、武装交換する「武装交換」、迎撃の自動実行をオン・オフする「迎撃」、敵の索敵を無効にする「妨害」、トーチカを設営する「トーチカ設営」、橋を架ける「架橋」といった行動を指示できます。

■オートモード

オートモードでは、7種類の思考ルーチンを切り替えることができます。このとき、その部隊に適用することができない思考ルーチンのボタンは、アクティブになりません。

- **「遊撃」**：その兵器にもっとも適した思考ルーチンで、部隊の行動が自動処理されます。これは通常、CPUプレイヤーが攻めてくるときの思考と

同じものです。通常、部隊がオートモードに設定されると、この思考ルーチンがデフォルトで選択されます。

● **「攻撃重視」**：自部隊の損傷や燃料・弾薬の残量を軽視して、敵部隊に対してできるだけ攻撃的に行動していきます。前線にも積極的に突き進んでいきます。
● **「防衛重視」**：自部隊の損傷や燃料・弾薬の残量を考慮しながら、一歩引いた防衛的姿勢で行動します。
● **「索敵重視」**：未索敵の地域に対して、できるだけ索敵するように動き回って行動します。戦闘は避ける傾向があります。
● **「破壊重視」**：通常の攻撃行動などはできるだけ抑え、建物に対する破壊行動を主体に行動します。
● **「占領重視」**：手近なところにある占領可能建物から、積極的に占領していきます。戦闘は避ける傾向があります。
● **「修復重視」**：手近なところにある修復可能建物から、積極的に修復していきます。戦闘は避ける傾向があります。

■マニュアルモードとオートモードの切替え

マニュアルモードからオートモードに切り替えるときは、その地点か移動目標先で行動パレットを呼び出し、【オート】ボタンをクリックします。続けて7種類の思考ルーチンから、1種類をクリックして選択します。

オートモードからマニュアルモードに切り替えるときは、その地点か移動目標先で行動パレットを呼び出し、【マニュアル】ボタンをクリックします。続けて20種類の行動から、1種類をクリックして選択します。なお、オートモードの部隊に移動先を指定した場合、一時的にマニュアルモードで部隊に移動行動を指示したことになりますが、移動が完了すればその地点を拠点に、また元の思考ルーチンのオートモードに戻ります。

● **「部隊表」パレットでのモード切り替え**

「部隊表」パレット（101ページ参照）の「操作」欄には、部隊がどちらの操作モードで行動しているのかが一覧で表示されます。このときモード名をクリックすると、「マニュアル」と「オート」の表示が交互に切り替わり、実際のモードも変更されます。また、ここで「オート」に設定してから「行動命令」欄をクリックすると、思考ルーチンの種類をコン

ボボックスで選択できるようになります。

●全部隊の一括モード切り替え

ツールパレット上の【マニュアル】ボタンをクリックすると、自陣営の全部隊がマニュアルモードに設定されます。オートモードで実行中だった行動が、その時点でまだ残っていた場合は、一度その行動が完了してからマニュアルモードの「待機中」状態に移行します。

ツールパレット上の【オート】ボタンをクリックすると、自陣営の全部隊がオートモードに設定されます。マニュアルモードで実行中だった行動が、その時点でまだ残っていた場合は、一度その行動が完了してからオートモードの「遊撃」の思考ルーチンに移行します。

※「部隊表」パレットの【Manual】【Auto】ボタンをクリックすることでも全部隊の一括モード切り替えが行なえます。

行動——待機

行動パレットで「待機」命令を指示された部隊はもちろんですが、生産完了した直後の部隊や、マニュアルでの行動をすべて完了した部隊、行動目標の敵部隊を見失ったりその敵部隊が全滅してしまった部隊、オートからマニュアルへ一括モード切り替えされた部隊なども、「待機」状態になります。

この状態の部隊は、移動もせずに特定の地点に留まり、行動の指示待ちとなります。ただし敵部隊から攻撃を受ければ反撃だけは行ないます。また、部隊の通行の妨げになるときは自動的に道を譲ったりもします。

オートモードでも行動を完了した直後に待機状態になることがありますが、その場合は自動処理で次の行動が決定されると待機は解除されます。

待機中は部隊アイコンの下に、赤色のWマークが表示されます。

行動——移動

「移動」のルール

戦場マップの上で部隊を動かすことを「移動」といいます。移動は、軍事行動の最も基本的な要素で、地味ですが大変重要な行動です。単に移動するのはもちろん、移動してから戦闘する、移動してから搭載するなど、他

の行動との組み合わせで用いられることが多々あります。

■「移動力」

部隊が移動するときは、部隊を構成する兵器の種類ごとに設定されている移動力が使用されます。基本的には、移動力が大きい部隊ほど、速度が速くなります。

移動力には「通常移動力」の他に、より速く進めるものの燃料を通常の2倍も消費する「高速移動力」(54ページ、113ページ参照)があります。高速移動力は、『ルール設定』(109ページ参照)で「高速移動」を【あり】に設定しないと使用できません。

■地形別・移動タイプ別の消費移動力と移動制限

部隊が特定の地形ヘックスを通過するのにどのくらいのカウントがかかるかは、通過する地形ごとに定められた必要移動力によって決定されます。また、必要な移動力は、部隊を構成する兵器の移動タイプによっても異なってきます。具体的な必要移動力は【情報】>【地形移動表】メニューで表示される「地形移動表」パレット(29ページ参照)で確認できます。たとえば、ある戦車の移動タイプがキャタピラAで移動力が6だったとします。「地形移動表」パレットを見ると、キャタピラAが林を通過するときの必要移動力は60なので、移動力6の戦車が林を抜けるためには、移動力を10回分必要とする、つまり通過するときは10カウントが経過するということが分かります。この計算結果は、「兵器詳細情報」ダイアログ(48ページ参照)と「部隊詳細情報ダイアログ」(103ページ参照)の「移動カウント」欄にも一覧表示されるので、あわせて参考にしてください。

基本的には、「移動力」の数値が大きい部隊ほど速度が速く、「地形移動表」パレットでの必要移動力の数値が大きい地形ほど、通過するのに時間がかかると捉えておいてください。

なお、「地形移動表」パレットで「－」と表示されている地形には、その移動タイプの部隊は進入することができません。

地上部隊のうち、「キャタピラC」「キャタピラD」「車両B」「歩兵C」「ホバー」の移動タイプは、浅い海にも進入できる水陸両用部隊です。

敵陣営の橋や、すべての陣営の破壊された橋には、歩兵タイプの地上部隊しか進入できません。歩兵タイプ以外の地上部隊は、自陣営・同盟陣営・中立の、破壊されていない橋にのみ進入できます。なお艦船部隊は、自陣営・同盟陣営・中立の橋であれば、たとえ破壊された橋でも進入することができます。

空白地形には、すべての部隊が入れません。

高空移動タイプの航空部隊には、地形による移動制限はありません。

なお、実際の移動可能範囲は、コンピュータが自動的に計算して、白枠ヘックス・グレー枠ヘックス（高速移動の場合は赤枠ヘックス・暗赤色ヘックス）で表示してくれます。

■移動と燃料

各部隊はそれぞれ固有の燃料を持っています。通常、移動中は1ヘックスを通過するごとに燃料が1消費されます。

燃料が「0」になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。また、その部隊が高空・低空部隊で、収納・搭載状態でなかった場合には墜落したことになり、燃料切れと同時に消滅します。

高空・低空部隊は、まったく移動しなくても空中に滞空するために、通常移動時よりは少ないものの一定の燃料を消費するとみなされます。ただし空軍基地・空港などに収納されているとき、あるいは空母・ヘリ空母・揚陸艦などに搭載されているときは、燃料を消費しません。

ヘリ部隊とVTOL部隊の場合は、着陸可能地点にいるときは便宜上、着陸しているとみなされます。たとえばヘリは、たとえ収納されていなくても、平地や道路にいれば着陸しているとみなされて、滞空時の燃料は消費されません。なお、ヘリとVTOL機の着陸可能地点は、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの、「ヘリ着陸」「VTOL着陸」欄で確認できます。

燃料は、補給可能な建物に収納されているか、自陣営の補給部隊に隣接するか、空母・ヘリ空母・揚陸艦・ホバーに搭載されていれば、補給が可能です。詳しくは『行動――補給・補充・修理』（91ページ）を参照してください。

■同一の高度階層には１ヘックス１部隊

部隊は、同一の高度階層のヘックスに他の部隊がいる場合、そのヘックスに進入したり、通過することはできません（味方の陣営の場合は通過だけはできます）。また、移動終了時に同一の高度階層のヘックスを2つの部隊が占めることはできません。ただし建物への収納時と輸送部隊への搭載時はこの例外です。

逆に、高度階層が異なれば、複数の部隊が同一ヘックスに存在することが可能です。

なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「スタック」を【なし】に設定

してある場合は、高度階層が異なっても1ヘックスには1部隊しか存在できません。

■支配地域（ZOC＝Zone Of Control）

部隊の周りには、他の部隊の移動時などに影響を与える「支配地域（ZOC）」というものが存在します。ZOCは、その部隊の周囲6ヘックスと、真上・真下のヘックスに生じます。なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「ZOC（支配地域）」を【なし】に設定してある場合は、支配地域は生じません。

敵対する陣営の部隊が、これらのZOCに進入した場合（敵部隊に隣接した場合）、その部隊は次の移動に必要なカウント数が、通常の2倍になってしまいます。

敵対する陣営の部隊に対して攻撃する手段がない（弾薬が切れている、もしくは有効な武器を持たない）場合は、ZOCは発生せず、その部隊に隣接しても通常の移動カウント数で移動できます。なお、『ルール設定』で「ZOC発生に攻撃可能な武器が」を【不要】に設定してある場合は、弾薬切れや有効武器を持たない部隊にも、ZOCが発生します。

■遭遇戦の可能性

移動開始前に索敵範囲外にいて見えていなかった敵部隊のZOCに、移動途中で入ると、その敵部隊から一方的に攻撃を受けます。いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。

このとき、敵部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合だけ、攻撃を受けます。敵部隊に有効な攻撃武器がなかったりその攻撃武器が弾薬切れだった場合は、攻撃は受けません。

一度索敵範囲に入ってしまえば、その待ち伏せ部隊が再び索敵範囲外に消えて再遭遇しない限り、再び遭遇戦に突入することはありません。

■迎撃範囲への移動

ZOCと似ていますが、もっと広い範囲にZOCと同様の移動制限の影響を及ぼすのが迎撃範囲です。敵部隊の迎撃範囲に入ると、その敵部隊から一方的に迎撃武器（通常は間接攻撃可能な長射程武器）で攻撃を受けます。この場合、たとえ敵の迎撃部隊を索敵範囲に捉えていても、迎撃範囲に入ってしまえば、自動的に迎撃されます。迎撃部隊が次弾を発射する前に迎撃範囲内から抜け出さない限り、迎撃は何回も繰り返されます。

迎撃範囲内に複数の迎撃部隊が存在した場合は、もっとも近い迎撃部隊から迎撃を受けます。

迎撃を受けると、次の移動に必要なカウント数が、通常の2倍になってしまいます。

迎撃部隊の迎撃武器が弾薬切れになった場合は、迎撃もできなくなり、迎撃範囲内を自由に通過したり立ち止まったりできます。また、迎撃部隊の、行動パレットのマニュアルモードの「迎撃」ボタンをオフ（ボタンが上がった状態）に設定してあった場合も迎撃は生じません。

ステルス能力のある部隊は、敵から索敵で発見されていなければ迎撃を受けません。

なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「迎撃」を【なし】に設定してある場合は、迎撃自体が起こりません。

移動の方法

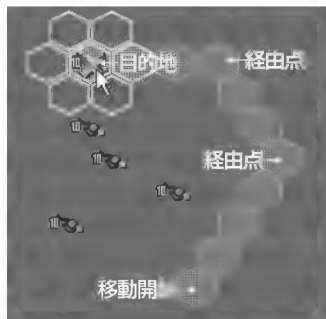
①移動させたい部隊をクリックして選択します。

②部隊が1時間で移動できる移動範囲が白枠ヘックスで表示されます。グレー枠ヘックスの範囲は移動に1時間以上かかることを表わしています。また、索敵範囲内の敵部隊に迎撃能力がある場合は、その迎撃範囲の内周ヘックスが赤色のヘックス枠で表示されます。

ここで目的地のヘックスをクリックします。

③計算で割り出された最短移動ルートが、緑色の半透明ヘックスで表示され、部隊が仮移動します。この移動ルートを経由することに異存がなければ、仮移動した部隊をもう一度クリックします。

※計算で割り出された最短移動ルートは、敵部隊による迎撃や遭遇戦の可能性を考慮していません。これらを避けて慎重に行軍するのであれば、移動ルートの経由ヘックスを細かく指定します。

経由ヘックスを指定する場合は、移動可能範囲内で、経由したいヘックスを任意の数（最大8地点まで）だけクリックしていきます。するとそのたびに移動ルートが緑色の半透明ヘックスで敷かれ、部隊が経由ヘックスまで仮移動します。最終的な目的地までたどり着いたら仮移動した部隊をもう一度クリックします。

④行動パレットが表示されます。移動後に別の行動を取らずに、単に移動だけしたい場合は、仮移動した部隊をここでさらにクリックするか、行動パレットのマニュアルモードの「待機」ボタンをクリックします。

※移動後に引き続き別の行動を取らせたい場合は、行動パレットで行動を指示し、引き続きその行動の処理に移行してください。

⑤部隊の移動指示が確定します。

※部隊の仮移動中は、戦場マップ上で右クリックすることで、いつでも直前の状態に戻れます。

※移動中の部隊アイコンの下部には、青色の→印マークが表示されます。

高速移動の方法

高速移動したい場合は、『移動方法』の④のときに、行動パレットのマニュアルモードの「高速移動」ボタンをクリックします。すると高速移動の移動指示が確定します。

※高速移動中の部隊を選択すると、1時間で移動可能な高速移動範囲が赤枠ヘックスで表示されます。暗赤色枠ヘックスの範囲は移動に1時間以上かかることを表わしています。

※高速移動中の部隊アイコンの下部には、赤色の→印マークが表示されます。

行動 — 攻撃

「攻撃」のルール

自陣営の部隊が敵部隊に攻撃を仕掛ける行動を「攻撃」といいます。

なお、『ルール設定』(109ページ参照)で「同盟国への占領、攻撃」を【あり】に設定してある場合は、同盟国の部隊に対しても攻撃を行なえます。

■攻撃の種類

攻撃には、以下の3種類があります。

●直接攻撃

★隣接する敵部隊や直上・直下のヘックスの敵部隊を攻撃するのが直接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、攻撃と同時に反撃を自動的に行ないます。

★本来長射程の間接攻撃用の武器の中にも、直接攻撃に流用できるもの

があります。

★複数の敵に隣接している場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

★直下の敵部隊を攻撃する際に、途中の高度階層に別の部隊がいた場合でも、その部隊を素通りする形で攻撃することが可能です。たとえば高空階層の爆撃機が、低空階層のヘリを通り越して、地上階層の戦車に爆弾を落とすことができるわけです。

●間接攻撃

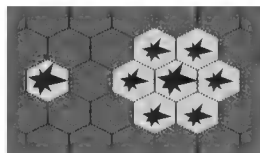
★2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加えることができるのが間接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、攻撃側の戦闘処理が先に行なわれ、反撃側の残った機体によって、反撃が自動的に行なわれます。

★複数の敵部隊が射程内にいる場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

★間接攻撃では、『ルール設定』(109ページ参照)で「誤射」を【あり】に設定してあると、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。このときさらに、『ルール設定』で「味方命中時の損害」を【あり】に設定してあると、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射の場合には、反撃は行なわれません。

●メガヘックス攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊に、長射程の攻撃を加える間接攻撃の一種です。ただし、隣接した敵部隊へは攻撃できません。このとき攻撃を受ける側に、反撃可能な武器があれば、攻撃側の戦闘処理が先に行なわれ、反撃側の残った機体によって、反撃が自動的に行なわれます。

★目標ヘックスとその周囲6ヘックス(メガヘックス)を同時攻撃します。中心部よりも周囲のヘックスの方が損害が軽くなります。メガヘックス内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注意が必要です。

▲損害範囲のイメージ。左図が通常攻撃時、右がメガヘックス攻撃時の損害範囲です

★メガヘックス攻撃では、『ルール設定』(109ページ参照)で「誤射」を【あり】に設定してあると、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。このときさらに、『ルール設定』で「味方命中時の損害」を【あり】に設定してあると、着弾地点にいる味

方部隊も損害を受けます。誤射の場合には、反撃は行なわれません。

■遭遇戦

★こちらから仕掛ける攻撃とは別に、遭遇戦という戦闘形態もあります。これは、移動中に索敵範囲外の敵部隊に隣接すると自動的に始まる戦いで、一方的に攻撃を受けることになります。ただし、相手側の部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合に限ります。

★複数の敵に隣接した場合は、どれか1部隊からのみ攻撃を受けます。

■迎撃

★遭遇戦と同様、恣意的に仕掛ける攻撃とは別に、迎撃という戦闘形態もあります。これは、移動中に敵部隊の迎撃範囲に入ると自動的に始まる戦いで、一方的に迎撃武器（通常は間接攻撃可能な長射程武器）で攻撃を受けます。ただし、相手側の部隊に有効な迎撃武器とその残弾がある場合に限ります。

★迎撃部隊が次弾を発射する前に迎撃範囲内から抜け出さない限り、迎撃は何回も自動的に繰り返されます。

★迎撃部隊の迎撃武器が弾薬切れになった場合は、迎撃もできなくなり、迎撃範囲を自由に通過したり立ち止まったりできます。また、迎撃部隊の弾薬を節約するために、行動パレットのマニュアルモードの「迎撃」ボタンをオフ（ボタンが上がった状態）に設定してあった場合も迎撃は生じません。

★ステルス能力のある部隊は、敵から索敵で発見されていなければ迎撃を受けません。

★なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「迎撃」を【なし】に設定してある場合は、迎撃自体が起こりません。

■戦闘を左右する要素

戦闘を有利に進めるためには、部隊のいる地形・高度階層、部隊の有効攻撃手段、相手の反撃手段、部隊レベルなどを考慮する必要があります。

●有効な攻撃武器と命中率

部隊が持つ武器には、航空機を対象にした対「航空」、ヘリを対象にした対「ヘリ」、地上部隊を対象にした対「装甲硬」、地上部隊・水陸両用部隊を対象にした対「装甲軟」、海上艦船を対象にした対「艦船」、潜水艦を対象にした対「潜水艦」、弾道ミサイル弾頭を対象にした対「ミサイ

ル弾頭」の7種類の兵種別命中率が設定されています。

命中率が「0」の場合は、その兵種の敵に対して攻撃できないということを表わしています。また、命中率の数値が低すぎても戦果を期待できません。

さらに武器には、固有の火力（攻撃力）が設定されていますが、これが大きいほど、命中したときの相手への損害が大きくなることにも留意しなければいけません。

敵部隊の種類と命中率の高さ、そして火力に応じて、部隊（兵器）や武器を使い分けてください。なお、各武器ごとの特性については、「兵器詳細情報」ダイアログの「武器情報」欄（54ページ参照）で確認してください。

●5種類の回避力

部隊には、攻撃手段と同様に、対「高空」・対「低空」・対「地上」・対「海上」・対「海中」の5種類の「回避力」（防御力）があります。戦闘の際には、相手側の高度に応じて、その回避力が効果を発揮します。回避力が高いほど、敵弾が命中しにくくなります。

●地形と回避力

攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の回避力に影響を及ぼします。これを地形回避率といいます。

地形回避率は部隊を構成する兵器の移動タイプによっても異なってきます。地形別・移動タイプ別の地形回避率は、【情報】>【地形回避表】メニューで表示される「地形回避表」パレットで確認できます。回避率の数値が高いほど、防御側に有利になります。

反撃についても、反撃を受ける側の部隊がいる地形が、その部隊の回避力に影響を及ぼします。

●部隊レベル

部隊レベルが高いと、戦闘が有利になります。

なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「経験値」を【なし】に設定してある場合、すべての部隊のレベルは最低ランクの「E」として扱われます。

●味方部隊による包囲効果

攻撃対象の敵部隊に自陣営の部隊が隣接していると、隣接攻撃・間接攻撃を問わず、敵部隊の回避率がダウンします。この場合、隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「包囲効果」を【なし】に設定してある場合、包囲効果は無効になります。

●自部隊と味方部隊によるECM効果

ECM回避力がある部隊は、ECMの影響を受けやすい武器で攻撃を受けたときに、その武器の命中率を低下させることができます。

ECM回避力は自部隊だけに有効ですが、兵器の中には特性としてさらに強力な「ECM」能力を持つものもあります。この場合は、「ECM」能力を持つ部隊と同高度にいて、ECM範囲内にいるすべての自陣営部隊を、ECM効果の傘の下で防衛することが可能です。

●クリティカルヒット

『ルール設定』（109ページ参照）で「クリティカルヒット」を【あり】に設定してある場合、相手部隊への攻撃が、まれにクリティカルヒット（致命的打撃）となる場合があります。クリティカルヒットが発生すると、リアルファイト表示時に部隊名などが赤く点滅し、通常よりも大きな損害を相手部隊に与えることができます。

■攻撃時の制限と事後処理

●残弾があって疲労度が最大に達していないときのみ戦闘可能

敵部隊に対しては、有効な攻撃武器があり、なおかつ残弾がある場合のみ攻撃を行なうことができます。つまり、対「航空」攻撃力のない部隊で戦闘機を攻撃したり、対「装甲軟」攻撃力はあるものの残弾数が「0」の武器で「装甲軟」の歩兵を攻撃はできないわけです。

また、疲労度が最大値の「50」に達している場合もいっさいの攻撃を行なえません。

●戦闘放棄も可能

その時点で攻撃可能な部隊に、攻撃させるかさせないかはプレイヤーの任意です。移動して敵部隊に隣接した場合でも交戦をあえて避けて、そのまま行動を「待機中」にすることも可能です。

●編成数が少ない部隊の攻撃力

編成数が1機（1両・1隻）の部隊が、機体の耐久度に損害を受けた場合、その耐久度の低下に比例して、攻撃力も低下します。

●戦闘の処理と影響

★攻撃の結果、損害の割合いに応じて部隊を編成する機体の耐久度が減り、耐久度が「0」になった機体は破壊されます。結果、部隊の編成数が減っていきます。さらに、部隊の編成機数がすべて失われた場合、

その部隊は戦場マップ上から削除されます。

★攻撃を行なった部隊は、疲労度が上がります。

★攻撃を行なった部隊は、経験値を得ることができます。

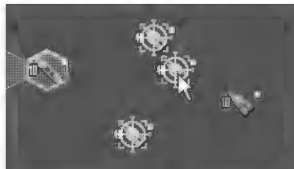
●耐久度と編成数の回復

戦闘で損害を受けた耐久度は、補充・修理可能地点にいるときに、「補充」の一種である「修理」によって回復します。また、戦闘で失われた編成数は、補充・修理可能地点にいるときに、「補充」である程度回復します。

★攻撃の方法

①行動パレットのマニュアルモードで「攻撃」ボタンをクリックします。

②攻撃可能な敵部隊の上に標的マークが表示されます。攻撃目標にしたい敵部隊をクリックして指定してください。このとき、敵部隊が複数の高度階層にスタックしていて、自部隊がそれらの異なる敵部隊に対して攻撃可能な武器を装備していた場合は、攻撃目標の部隊を選択するポップアップメニューが表示されます。攻撃目標にしたい部隊をクリックして選択してください。

③攻撃目標の部隊を選択すると、薄紫色の戦闘予測ダイアログが表示されます。ダイアログ下段には、敵味方双方の「火力」や予想「命中率」、予想「回避力」が表示されます。さらにダイアログ上段には、撃破数の予想が「×」マークで、機体アイコンの上に表示されます。撃破数の予想

はあくまで目安に過ぎず、実際の戦果とは異なります。

ダイアログ中段には、装備している武器のデータが表示されます。武器名称の頭の水色の「■」マークは、その武器が攻撃に使われることを示しています。このとき、敵部隊に対して有効な武器が複数あるときは、それらの武器の頭に「■」ボタンが複数表示されます。「■」ボタンが水色の武器が推奨される武器ですが、ここで別の武器の青色「■」ボタンをクリックすることで、使用武器を切り替えた上での戦果シミュレートをすることもできます。

※環境設定ダイアログで【戦闘予測を表示する】をチェックしていない場合は、戦闘予測ダイアログは表示されません。

④戦闘予測ダイアログで【OK】ボタンをクリックすると、部隊が攻撃行動に移ります。攻撃目標の部隊まで距離が遠い場合などは、敵部隊に向かって攻撃準備の移動を開始します。

※攻撃中の部隊アイコンの下部には、黄色の標的マークが表示されます。

※攻撃目標の敵部隊が全滅したり、索敵範囲外に移動して視認できなくなったり、攻撃可能な武器の弾薬が切れてしまったときは、攻撃行動はキャンセルされ、その部隊は「待機中」状態になります。

⑤やがて、攻撃目標の部隊を射程内に捉えたりして攻撃可能な状態になると、武器選択ダイアログが表示されます。

※環境設定ダイアログで【戦闘時に武器を選択する】をチェックしていなかったり、武器選択をするときの戦闘種類の設定が、実際の戦闘の種類と一致していない場合は、武器選択ダイアログは表示されません。その場合、敵部隊にもっとも損害を与えられそうな武器が自動的に選択されます。

⑥攻撃に使用する武器を「■」ボタンで選択して、【OK】ボタンをクリックすると、環境設定ダイアログの【戦闘シーンを表示する】欄の「表示方法」で設定しておいた戦闘表示方法に基づいて、戦闘が処理されます。

⑦攻撃目標の敵部隊が、全滅したり、索敵範囲外に移動して視認できなくなったり、攻撃可能な武器の弾薬が切れるまで攻撃は繰り返されます。

◀簡易戦闘表示

部隊の行動

行動――射撃

「射撃」のルール

弾道ミサイルを建物や部隊に向けて発射する行動が「射撃」です。

■射撃可能な部隊と射撃目標

射撃は、「射撃」能力のある陣地形態の弾道ミサイル車両と戦略型潜水艦だけが行なえます。

射撃の対象となるのは、その弾道ミサイルの射程距離内にある敵陣営と中立の建物と、索敵範囲内の敵陣営の地上部隊です。ただし、『ルール設定』(109ページ参照)で「同盟国への占領、攻撃」を【あり】に設定してある場合は、同盟国の建物・部隊に対しても射撃を行なえるようになります。

なお、『ルール設定』(109ページ参照)で「首都の破壊」を【なし】に設定してある場合は、首都を射撃目標にすることはできません。

同様に、「建物の破壊」を【なし】にしてある場合は、部隊に対してしか射撃できなくなります。

■射撃の処理と影響

射撃で発射された弾道ミサイルの弾頭は、戦場マップ上をユニットとして飛行します。そして着弾すると、部隊に損害を与えたり、建物の耐久度を減らします。なお、ミサイル弾頭が飛行するのは高空高度です。そのため、移動中のミサイル弾頭が占めている同一のヘックスに、高空高度の部隊は進入できません。

部隊を射撃目標にしていて、途中でその敵部隊が全滅したり、索敵範囲外に移動して視認できなくなったときは、射撃は失敗したと判断され、ミサイル弾頭は消滅します。

部隊を射撃目標にした弾道ミサイルの弾頭による攻撃は、メガヘックス攻撃になります。建物を射撃目標にした場合には、メガヘックス攻撃にはなりません。

建物を射撃目標にしていた場合、ミサイル弾頭の射撃攻撃力の分だけ建物の耐久度が減少します。「0」になるとその建物は破壊され、戦場マップ上の建物ヘックスに「×」マークが表示されます。

破壊された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。破壊された地形が橋だった場合は、その橋の上にいた地上部隊も戦場マップから削除されます。橋の場合を除いて、建物とその上の部隊に、同時に

損害を与えることはできません。

弾道ミサイルを発射した部隊はその後、次弾の装填カウントが経過するまで次の弾道ミサイルを発射できなくなります。

射撃を行なった部隊は経験値を得ることができます。

射撃の方法

①行動パレットのマニュアルモードの「射撃」ボタンをクリックします。

②射撃可能な建物・部隊の上に標的マークが表示されます。射撃目標にしたい建物・部隊をクリックして指定してください。

③建物の上に部隊がいる場合は、建物と部隊のどちらを射撃するか、選択するメニューが表示されるので、選択してください。

④射撃目標を確定すると、弾道ミサイルの弾頭が発射されます。着弾した場合は、部隊に損害が出るか、建物の耐久度が減少します。

※射撃で発射されて飛行中の弾道ミサイル弾頭の部隊アイコンの下部には白色のミサイルマークが表示されます。

行動――要撃

要撃目標地点に留まって、接近してくる敵部隊を迎え撃つのが「要撃」です。

この行動状態の部隊は、要撃拠点から一定の範囲内に敵部隊が進入してくると、その敵部隊を攻撃目標と見なして攻撃を加えます。このときの攻撃は、通常のマニュアルモードでの攻撃行動と内容的には同じです。そして、敵部隊が要撃拠点から一定の距離だけ遠ざかると、攻撃を終了して、また要撃拠点を中心に、敵部隊を待ち構えます。

要撃行動は、その部隊を要撃目標地点に移動させて、行動パレットのマニュアルモードの「要撃」ボタンで行動指示しますが、自動的に敵に攻撃を仕掛けるという点では、よりオートモードに近い行動といえます。

※要撃中は部隊アイコンの下に、赤色の標的マークが表示されます。

行動――破壊

「破壊」のルール

建物に対して、「破壊」能力を持った歩兵が破壊工作をしたり、破壊可能

な武器で建物を破壊攻撃する行動が「破壊」です。

■破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、「破壊」能力の兵器特性を持った部隊だけが行なえます。このうち、戦闘工兵・特殊部隊・工作部隊以外の破壊可能部隊では、あわせて破壊可能な武器が有効であることが必要です。たとえば「武装交換」で破壊可能な武器を外してしまうと、たとえ「破壊」能力があっても、破壊攻撃ができなくなるので注意してください。

破壊の対象となるのは、敵陣営と中立の建物です。ただし、『ルール設定』(109ページ参照)で「同盟国への占領、攻撃」を【あり】に設定してある場合は、同盟国の建物・部隊に対しても破壊を行なえるようになります。また、建物ではありませんがトーチカ地形も破壊対象に含まれます。

なお、『ルール設定』(109ページ参照)で「首都の破壊」を【なし】に設定してある場合は、首都を破壊目標にすることはできません。

同様に、「建物の破壊」を【なし】にしてある場合は、破壊行動自体を行なえなくなります。

■破壊の処理と影響

各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されています。この破壊耐久度が「0」になるまで、破壊は完了しません。

破壊可能武器で建物に破壊攻撃した場合、その武器の破壊攻撃力の分だけ建物の破壊耐久度が減少します。

戦闘工兵・特殊部隊・工作部隊の場合は、1回の破壊行動で減らせる破壊耐久度は、破壊部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった破壊部隊は、破壊完了までにかなりのカウント数をかけなければいけません。

1回の破壊行動では20カウントが必要となります。

たとえば空軍基地には40の破壊耐久度が設定されていますが、これを編成数10の工兵部隊で破壊しようとすると、1回あたり編成数分の10だけ破壊耐久度が減ります。つまり破壊行動を4回行なわなければ、破壊が完了しません。すると、破壊の必要カウントが20カウントなので、20カウント×4回＝80カウント経過しないと破壊できないということになります。

破壊耐久度が「0」になるとその建物は破壊され、戦場マップ上の建物ヘックスに「×」マークが表示されます。

トーチカが破壊された場合は「×」マークの表示ではなく、トーチカ自体が撤去されて跡地が荒地に変わります。

破壊された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。破壊された地形が橋だった場合は、破壊を行なった部隊も含めて、その橋の上にいた地上部隊は戦場マップから削除されます。橋の場合を除いて、建物の上の部隊に、同時に損害を与えることはできません。

破壊を行なった戦闘工兵・特殊部隊・工作部隊は経験値を得ることができます。破壊特性の武器で破壊を行なった部隊も経験値を得られます。

破壊の方法

①破壊したい建物の上に、破壊能力のある戦闘工兵・特殊部隊・工作部隊が移動するように移動指定します。これらの部隊で橋を破壊する場合は、その隣接ヘックスへと移動指定します。

その他の部隊で破壊を行なうときは、破壊可能な武器の特性に応じて、建物の真上・隣接ヘックス・射程圏内などに移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「破壊」ボタンをクリックします。

③破壊部隊と破壊目標の組み合わせによっては、破壊目標を選択するための標的マークが建物に表示されるので、目標の建物をクリックして指定します。

④破壊部隊が破壊可能地点に到達すると、破壊行動が実行され、建物の破壊耐久度が減少します。同時に、その割合を示すダイアログが表示されます。

※破壊中の部隊アイコンの下部には、緑色の爆弾マークが表示されます。

⑤破壊耐久度が「0」になるまで、④が繰り返されます。

⑥破壊が完了すると、建物ヘックスに「×」マークが表示されます。トーチカの場合は跡地が荒地に変わります。

行動――修復

「修復」のルール

「射撃」「破壊」で、耐久度が減った建物や、破壊された建物を、元の状態に戻す行動が「修復」です。

■修復可能な部隊と対象の建物

修復は、「修復」能力のある戦闘工兵・特殊部隊・工作部隊だけが行なえます。

修復の対象となるのは、すべての陣営の完全に破壊された建物、または

破壊耐久度が減った建物です。

■修復の処理と影響

1回の修復行動で元に戻せる破壊耐久度は、部隊の編成数の分だけになります。工作部隊の場合は編成数の2倍分になります。つまり編成数が極端に減ってしまった修復部隊は、修復完了までにかなりのカウント数をかけなければいけません。

1回の修復行動では30カウントが必要となります。

完全に破壊された建物は、破壊耐久度が最大値まで戻らないと修復が完了しません。修復が完了すれば、建物は本来の機能を取り戻します。

修復を完了しても、その建物の所属陣営は変わりません。

修復を行なった部隊は経験値を得ることができます。

修復の方法

①修復したい建物の上に修復能力のある戦闘工兵・特殊部隊・工作部隊を移動指定します。工作部隊の場合はその隣接ヘックスでも構いません。橋を修復する場合は、修復部隊を橋の隣接ヘックスに移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「修復」ボタンをクリックします。

③修復部隊と修復目標の組み合わせによっては、修復目標を選択するための標的マークが建物に表示されるので、目標の建物をクリックして指定します。

④修復部隊が修復可能地点に到達すると、修復行動が実行され、建物の破壊耐久度が回復します。同時に、その割合を示すダイアログが表示されます。

※修復中の部隊アイコンの下部には、緑色の凸マークが表示されます。

⑤破壊耐久度が最大値になるまで、④が繰り返されます。

④完全に破壊されていた建物は、修復が完了すると「×」マークが取れて元の正常な建物に戻ります。

行動――占領

「占領」のルール

敵陣営および中立状態の建物を「占領」すると、軍資金の収入増、補給・補充（修理）拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。勝利条件でもある首都の占領や、勝敗条件ラベルが貼られた建物の占領は

とくに重要です。

■占領可能地形と占領可能部隊

占領できるのは敵陣営および中立の建物だけです。ただし、『ルール設定』(109ページ参照) で「同盟国への占領、攻撃」を【あり】に設定してある場合は、同盟国の建物に対しても占領を行なえるようになります。

占領を行なえるのは、「占領」能力がある部隊だけです。

■占領の処理と影響

『ルール設定』(109ページ参照) で「占領耐久度」を【あり】に設定してある場合、各建物には、規模などに応じて占領耐久度が設定されます。この占領耐久度が「0」になるまで、占領は完了しません。

1回の占領行動で減らせる占領耐久度は、占領部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのカウント数をかけなければいけません。

1回の占領行動では60カウントが必要となります。

たとえば大都市には40の占領耐久度が設定されていますが、これを編成数10の歩兵で占領しようとすると、1回あたり編成数分の10だけ占領耐久度が減ります。つまり占領行動を4回行なわなければ、占領が完了しません。すると、占領の必要カウントが60カウントなので、60カウント×4回＝240カウント経過しないと占領できないということになります。

『ルール設定』(109ページ参照) で「占領耐久度」を【なし】に設定してある場合は、占領行動は1回分の行動、つまり60カウントで完了します。

占領が完了して自陣営の建物になると、その時点で占領耐久度は100％まで回復します。

なお、敵部隊の占領行動で減少した占領耐久度は、味方部隊に占領行動を行なわせることによって回復させることができます。

占領された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。

占領を行なった部隊は経験値を得ることができます。

占領の方法

①部隊が占領目標の建物の上に移動するように移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「占領」ボタンをクリックします。すると占領目標が確定されます。

部隊の行動

③部隊が占領目標に到達すると、占領行動が実行され、建物の占領耐久度が減少します。同時にその割合を示すダイアログが表示されます。
※占領耐久度が設定されていない場合は、部隊の編成数にかかわらず、この段階で60カウントが経過すると占領が完了します。
※占領中の部隊アイコンの下部には、黄色の旗マークが表示されます。
④占領耐久度が「0」になるまで、③が繰り返されます。
⑤占領が完了すると建物の色が自陣営の色に切り替わります。

行動——変形

「変形」のルール

「変形」能力の兵器特性を持った部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、陣地形態を取ることで攻撃できるようになります。この2つの形態を切り替える行動が「変形」です。

ちょうど車両から装備を降ろしてミサイル陣地を展開したり、逆に装備を畳んでトラックに積み込むイメージです。

■変形中の損害

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

■変形後の処理と影響

変形行動では10カウントが必要となります。

変形の方法

①行動パレットのマニュアルモードの「変形」ボタンをクリックします。
※変形中の部隊アイコンの下部には、変形マーク（赤色の▶の右側に黄色の陣地の形）が表示されます。
②10カウントが経過すると変形が実行され、部隊アイコンの兵器シルエットが変更されます。

行動——収納

「収納」のルール

「収納」は、補給・補充（修理）・武装交換に備えて、部隊が自陣営・味

方陣営の都市・空港などの建物の中に入る行動です。『ルール設定』(109ページ参照)で「収納」を【なし】に設定してある場合は、収納行動自体が行なえません(この場合、建物の直上にいると、収納時と同じ補給・補充などの効果が得られるようになります)。

収納は、搭載と並んで、複数の部隊が同一ヘックスの同一高度階層で行動を終えられる数少ない例外のひとつです。

■収納可能場所と収納上限数

建物の種類によって、同時に収納できる部隊数には上限が定められています。また、兵器の種別によって収納先の建物も限定されます。詳しくは『建物の収納能力』(33ページ)を参照してください。

なお、収納される部隊が輸送部隊で、他の部隊を輸送中の場合は、輸送されている部隊の数は、収納数に含めません。

■収納の処理と影響

部隊が収納されると、部隊アイコンが戦場マップ上から消え、同時に部隊が収納された建物ヘックスの上部に「▽」マークが表示されます。

一度収納された部隊は、再び発進・離陸するまでは、燃料を消費しません。

部隊が収納されている建物が占領されたり破壊された場合、収納されていた部隊はすべて削除されます。

★収納の方法

①収納したい部隊を、目標の建物の上に移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「収納」ボタンをクリックします。

※収納中の部隊アイコンの下部には、収納マーク(緑色の凸の上方に赤色の▼の形)が表示されます。

③部隊が目標の建物に到達すると、収納が実行されます。

行動──搭載

「搭載」のルール

輸送部隊に他の部隊が搭乗・着艦することを「搭載」と呼びます。通常、搭載される側の部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと、発進や降下して、輸送部隊から離脱します。

搭載は、収納と並んで、複数の部隊が同一高度階層の同一ヘックスで行

動を終えられる数少ない例外のひとつです。

■輸送可能な部隊、搭載可能な部隊

輸送部隊には、兵器タイプが輸送機・兵員輸送ヘリ・大型輸送ヘリ・歩兵戦闘車・兵員輸送車・空母・ヘリ空母・揚陸艦・ホバークラフト・輸送艦の10種類があり、それぞれ搭載できる部隊が制限されます。

どの部隊が、どの兵器タイプの輸送部隊に搭載できるかは、「兵器詳細情報」ダイアログ（48ページ参照）の「搭乗タイプ」「搭載可能兵器」欄で確認できます。この2つが一致した部隊同士だけが、搭載行動を行なえます。

■搭載の上限数

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭載できる部隊数は、兵器ごとに上限が決められています。ただし、搭載しようとする部隊がすでに他部隊を輸送中の輸送部隊だった場合は、輸送されている部隊の数は、搭載数には含めません。

なお、『ルール設定』（109ページ参照）で「搭載機数制限」を【あり】に設定してある場合は、さらに細かい制約を受けます。

たとえば、輸送部隊が戦闘で損害を受けて、編成数が減っていた場合は、その編成数以上の部隊を搭載することはできません。たとえば2部隊搭載可能な10機編成の輸送ヘリが、7機になってしまった場合、搭乗する2部隊の編成数もそれぞれが7機以下でなければいけません。

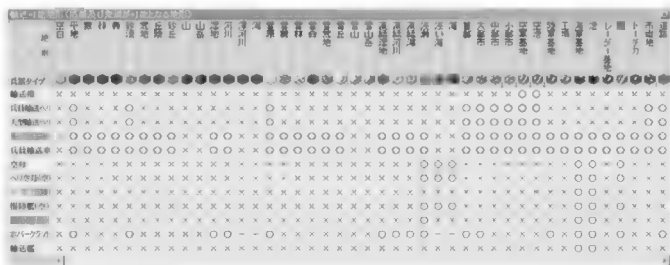
また、もともとが1機編成の輸送機などの場合は、編成数ではなく耐久度の損失比率を元に、搭乗できる部隊の編成数が制限されます。たとえば耐久度が半分になってしまった輸送機には、編成数5機以下の部隊しか搭乗できません。「搭載機数制限」を【なし】に設定すれば、これらの制約はいっさい無視されます。前述の例で言うと、2部隊搭載可能な10機編成のヘリが7機になっても、搭乗する2部隊は10機編成のままで搭乗できます。

■搭載できる場所

搭載行動を取るとき、輸送部隊は特定の地形、または自陣営・同盟陣営の建物にいなければなりません。とくに輸送機は、自陣営・同盟陣営の空軍基地・空港、輸送艦は自陣営・同盟陣営の海軍基地・港でしか部隊を搭載・発進（降車）できないという点に注意してください。

ただし、『ルール設定』（109ページ参照）で「収納」を【なし】に設定し、さらに「搭載及び発進可能な建物」を【全建物】に設定してある場合に限って、敵陣営・中立の建物を利用できます。

搭載を行なえる具体的な特定の地形については、【情報】>【輸送可能地

形】メニューで表示される「輸送可能地形」パレットで確認できます。現在、輸送部隊が存在している地形について、輸送部隊への搭載および輸送部隊からの発進（降車）が可能な地形には「○」、できない地形には「×」が表示されます。

■搭載制限一覧

輸送部隊	輸送可能部隊数	搭載可能部隊	搭載可能地形
●輸送機	1〜3	歩兵・一部地上部隊	空軍基地・空港
●兵員輸送ヘリ	1〜2	歩兵	一部の進入可能地形 注1
●大型輸送ヘリ	2	歩兵・一部地上部隊	一部の進入可能地形 注1
●歩兵戦闘車	1	歩兵	進入可能地形
●兵員輸送車	1〜2	歩兵	進入可能地形
●空母	4〜6	艦載機・VTOL・ヘリ	海軍基地・港・海・浅瀬
●ヘリ空母	3〜6	VTOL・ヘリ 注2	海軍基地・港・海・浅瀬
●揚陸艦	4〜6	すべての地上部隊 注3	海軍基地・港・海・浅瀬
●ホバークラフト	2	すべての地上部隊	海以外の進入可能地形
●輸送艦	6	すべての地上部隊	海軍基地・港

注：1　ヘリは平坦な地形で搭載部隊の乗降をする必要があるため、平地・砂漠・雪原・道路・首都・大都市・中都市・小都市・市街地・空軍基地・空港・陸軍基地・工場だけが搭載可能地形となります。

注：2　一部のヘリ空母には、地上部隊を輸送できるものもあります。その場合の地上部隊の搭載・発進（降車）可能地形は、海軍基地・港だけになります。

注：3　揚陸艦にはこの他にVTOL・ヘリ・ホバーを搭載することができるものがあります。なお、揚陸艦の搭載可能地点には、「海」が含まれていますが、地上部隊はそもそも海には入れないので、この地形はVTOL機・ヘリ・ホバーを搭載するときにだけ有効になることを

表わしています。

■搭載の処理と影響

輸送部隊と搭載される部隊が、同一のヘックスにスタックしていた場合は、搭載行動には10カウントを必要とします。同一のヘックスに存在していない場合は、搭載地形自体への移動カウントも余計にかかります。

戦闘によって、輸送部隊の編成数・耐久度が減ると、搭載中の部隊もその比率に応じて機数を失ってしまいます。

輸送部隊そのものが完全に破壊されて戦場マップから削除された場合は、搭載中の部隊も消滅します。

艦船の輸送部隊である空母・ヘリ空母が搭載中の部隊には、自動的に燃料・弾薬の補給、修理が行なわれます。揚陸艦とホバーでは燃料・弾薬の補給を受けることができます。

搭載中の部隊がある輸送部隊には、部隊アイコンの上部の編成機数が赤色の縁取り数字で表示されます。このとき、環境設定ダイアログで「機数を表示する」をチェックしていない場合は、代わりに、部隊アイコンの上端に「▽」マークが表示されます。

■搭載中の部隊の発進・降車・空挺降下

搭載中の部隊が発進や降車を行なう場合は、搭載のときと同様、輸送部隊は特定の地形、または自陣営・同盟陣営の建物にいなければなりません。とくに、輸送機は自陣営・同盟陣営の空軍基地・空港、輸送艦は自陣営・同盟陣営の海軍基地・港でしか発進・降車できないという点に注意してください。

発進・降車を行なえる具体的な特定の地形については、【情報】＞【輸送可能地形】メニューで表示される「輸送可能地形」パレットで確認できます。

■搭載中の部隊の空挺降下

発進・降車の例外は「空挺」能力を持った部隊で、輸送機・輸送ヘリがこの部隊を搭載中は、輸送機・輸送ヘリが空軍基地・空港・ヘリ着陸可能地点にいなくても、空挺可能地形の上空からなら、いつでも降下して展開することができます。

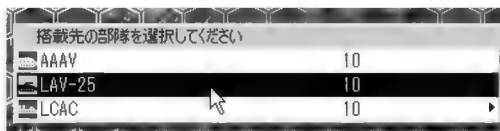
空挺降下が可能なのは、空挺能力のある一部の軽量な地上部隊と、空挺部隊・特殊部隊だけです。

空挺可能地点は、【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「空挺」欄で確認できます。空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

搭載の方法

①搭載させたい部隊を、輸送部隊のいるヘックスに移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「搭載」ボタンをクリックします。

③輸送部隊が複数存在する場合は、搭載先の部隊を選択するためのポップアップメニューが表示されるので、目的の輸送部隊をクリックして選択してください。

※搭載中（輸送する側ではなく搭乗する側）の部隊アイコンの下部には、搭載マーク（黄色の台形の右側に赤色の◀の形）が表示されます。

④部隊が輸送部隊のいる地点に到着すると、搭載行動が実行されます。

行動 ― 妨害

「妨害」のルール

ECMなどの電子兵器を用いて、一定範囲内の敵部隊の索敵能力を低下させる行動が「妨害」です。

■妨害可能な部隊

妨害を行なえる部隊には、兵器特性として「妨害」能力が設定されています。

■妨害の処理と影響

妨害行動は、実行に移すまでの必要カウントはありません。実行後は、妨害効果は30カウントの間だけ機能します。

妨害を行なうと、武器として装備している「ECM」の弾薬数（使用可能数）が「1」減ります。

妨害を受けた部隊は、選択部隊情報パネルの「索敵」欄で、「不能」のインジケーターが点灯します。さらに、妨害を受けた部隊の索敵範囲が、1ヘックスになります。

妨害を行なった部隊は経験値を得ることができます。

迎撃能力のある敵部隊に対して、電子戦機で「妨害」をして、索敵範囲を1ヘックスにした場合でも、敵部隊が隣のヘックスにいたり、敵の建物の視界内にいたりして、その存在を敵に索敵されている場合には、敵の迎撃

の範囲内であれば、その部隊は迎撃を受けます。迎撃に限らず、間接攻撃においても同様です。

妨害の方法

①妨害行動させたい部隊を、妨害目標地点に移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「妨害」ボタンをクリックします。

③妨害攻撃の有効範囲が目標マークで表示され、妨害を行なうかどうか訊ねる「確認」ダイアログが表示されます。

④【はい】ボタンをクリックすると、妨害行動が確定されます。

※妨害中の部隊アイコンの下部には、妨害マーク（白色のミサイルに赤色の×の形）が表示されます。

⑤部隊が妨害目標地点に到達すると、妨害行動が実行され、30カウントの間だけ妨害効果が機能します。

行動――トーチカ設営

「トーチカ設営」のルール

拠点防衛などに有利な準建物地形のトーチカを建設する特別な行動が「トーチカ設営」です。

■トーチカ設営可能な部隊と設営可能場所

トーチカ設営は、「設営」能力のある工作部隊だけが行なえます。

トーチカ設営できる場所は、平地・砂漠・丘陵・薮・雪原・雪丘・雪薮に制限されています。

■トーチカ設営の処理と影響

トーチカ設営行動には、20カウントが必要になります。

トーチカを設営すると、工作部隊の工作物資が1減ります。

トーチカには破壊耐久度が設定されています。そのため、「射撃」行動や「破壊」行動などの攻撃目標になります。またトーチカには、とくに所有陣営が定められていないため、敵味方を問わず攻撃目標にできます。

破壊耐久度が減少したトーチカは、「修復」行動で耐久度が回復します。なお、破壊耐久度が「0」になって完全に破壊されたトーチカは、戦場マップ上から除去され、跡地は荒地になります。

『ルール設定』(109ページ参照)で「建物の破壊」を【なし】に設定してある場合は、一度設営したトーチカが破壊されることはありません。

トーチカ設営した部隊は経験値を得ることができます。

トーチカ設営の方法

①トーチカ設営する工作部隊を、設営目標地点に移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「トーチカ設営」ボタンをクリックします。

※設営中の部隊アイコンの下部には、黄色いドーム型トーチカマークが表示されます。

③部隊が設営目標地点に到達すると、トーチカ設営行動が実行されて、戦場マップ上にトーチカが出現します。

行動 ―― 架橋

「架橋」のルール

渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、建物地形である橋を建設する特別な行動が「架橋」です。

■架橋可能な部隊と架橋可能場所

架橋は、「架橋」能力のある工作部隊だけが行なえます。

架橋できる場所は、河川・深河川・凍結河川に制限されています。

■架橋の処理と影響

架橋行動には、30カウントが必要になります。

架橋を行なうと、工作部隊の工作物資が1減ります。

橋は通常の建物と同様、占領耐久度と破壊耐久度が設定されています。そのため、占領目標や「射撃」「破壊」行動などの攻撃目標にもなります。

破壊耐久度が「0」になって完全に破壊された橋は、歩兵タイプの部隊以外は通過できなくなります。また、破壊された時点で橋の上にいた地上部

隊は、戦場マップ上から削除されます。

「修復」能力を持つ部隊は破壊された橋を修復することができます。

『ルール設定』（109ページ参照）で「建物の破壊」を【なし】に設定してある場合は、一度架橋した橋が破壊されることはありません。

架橋を実行した部隊は経験値を得ることができます。

架橋の方法

①工作部隊を、架橋したい河川の隣接ヘックスに移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「架橋」ボタンをクリックします。

③架橋可能な地点に目標マークが表示されるので、架橋地点をクリックして選択します。

※架橋中の部隊アイコンの下部には、黄色い橋マークが表示されます。

③部隊が架橋目標地点に到達すると、架橋行動が実行されて、戦場マップ上に橋が架かります。

行動 —— 補給・補充・修理

「補給・補充・修理」のルール

補給可能な地点にいる部隊は、消費した燃料・弾薬が満タンまで回復します。これが「補給」です。

戦闘で失われた部隊の編成数も、部隊が補充可能地点にいることで回復します。こちらが「補充」です。

部隊の中には、大型航空機や艦船などのように、編成数が1機だけのものがあります。これらの部隊は、失った耐久度が回復しますが、これが「補充」の一種の「修理」です。

・なお、『ルール設定』で「補充/修理」を【なし】に設定した場合は、補給は行なえますが、補充（修理）はできなくなります。

■補給・補充（修理）可能な場所

各部隊は、自陣営の建物に収納されているとき（ルールの「収納」が【あり】の場合）か、自陣営の建物のヘックス上にいるとき（ルールの「収納」が【なし】の場合）に、自動的に補給行動を行なって、燃料・弾薬の補給を受けることができます。

ただし小都市では弾薬の補給は行なわれず、燃料のみの補給となります。また、レーダー基地と橋では補給を受けられません。

その建物が、自陣営の首都・空軍基地・海軍基地・陸軍基地だった場合は、さらに自動的に補充行動を行なって、補充（修理）を受けます。

●補給線

『ルール設定』（109ページ参照）で「補給線」を【あり】に設定してある場合、補給・補充（修理）を行なう建物には、補給線が繋がっていなければいけません。

補給線は、自陣営の首都・大都市から、地方の建物まで、道路・橋や建物地形の連なりで結ばれた補給物資輸送経路のようなものです。この補給経路の途中の建物が破壊されたり占領されると補給線が分断され、結果的に分断された先の建物では、補給・補充（修理）の機能が働かなくなります。

補給線は戦場マップ上では、赤色のストライプ模様の線で表示されます。表示のオン・オフは【表示】>【補給線】メニューで行ないます。

■補給能力のある部隊からの補給

空母・ヘリ空母・揚陸艦・ホバーが搭載中の部隊は、自動的に補給行動を行なって、燃料・弾薬の補給だけを受けられます。

また、航空機とVTOLは、給油機に隣接しているときに、補給行動を指示すると、燃料の補給だけを受けられます。

ヘリ部隊は平地・砂漠・雪原・首都・大都市・中都市・小都市・市街地・空軍基地・空港・道路のいずれかにいて、かつ補給車に隣接しているときにも、補給行動を指示することで、燃料・弾薬の補給を受けられます。

地上部隊は補給車に隣接しているときにも、補給行動を指示することで、燃料・弾薬の補給を受けられます。

ホバーは補給車・補給艦に隣接しているときにも、補給行動を指示することで、燃料・弾薬の補給を受けられます。

艦船部隊は補給艦に隣接しているときにも、補給行動を指示することで、燃料・弾薬の補給を受けられます。

VTOLは平地・砂漠・雪原・空軍基地・空港・道路のいずれかにいて、かつ補給車に隣接しているときにも、補給行動を指示することで、燃料・弾薬の補給を受けられます。

これらを一覧にしたのが下の表です。

兵器の種類	補給地点 ※カッコ書きは隣接時	補充（修理）地点
●航空機	空軍基地・空港・（給油機*燃料のみ）	自陣営の空軍基地
●艦載機	空軍基地・空港・空母・（給油機*燃料のみ）	自陣営の空軍基地
●VTOL	空軍基地・空港・空母・一部ヘリ空母・一部揚陸艦・（給油機*燃料のみ・補給車）	自陣営の空軍基地
●ヘリ	首都*燃料のみ・大都市*燃料のみ・空軍基地・空港・空母・ヘリ空母・一部揚陸艦・（補給車）	自陣営の空軍基地
●地上部隊	首都・大都市・中都市・小都市*燃料のみ・陸軍基地・工場・一部ヘリ空母・揚陸艦・ホバー・（補給車）	自陣営の首都・陸軍基地
●ホバー	首都・大都市・陸軍基地・工場・一部揚陸艦・（補給車・補給艦）	自陣営の首都・陸軍基地
●艦船部隊	海軍基地・港・（補給艦）	自陣営の海軍基地

注：偵察機のRQ-1プレデターとRQ-5Aハンターは、無人機という制約上、給油機から補給を受けることはできません。

■同盟陣営からの補給支援

同盟陣営の建物では、燃料の補給のみ行なえます。

同盟陣営の補給部隊からは、補給を受けることはできません。

同盟陣営の建物では、補充（修理）は行なえません。

■補給・補充（修理）の制限と影響

給油機・補給車・補給艦・空母・ヘリ空母・揚陸艦・ホバーは、「補給物資」を積載しています。他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。なお、補給車・補給艦は、それぞれの補給物資を消費することで相互に燃料・弾薬を、同様に給油機は相互に燃料を補給することができますが、補給物資そのものの相互補給はできません。

補給能力のある部隊の補給物資や、工作部隊の工作物資は、弾薬補給が可能な建物にいるときに補給を受けられます。

補給行動では、その部隊の生産カウントの10％に相当するカウントが必要になります。

『ルール設定』（109ページ参照）で「補給で軍事費を消費」を【する】に設定してある場合、燃料・弾薬が補給されるときに相応の軍資金を消費します。燃料1に対して軍資金1、弾薬は弾薬1発に対して「武器情報」の

「性能・弾薬」欄（54ページ参照）の価格が、軍資金から引かれます。

補充（修理）行動では、1機または耐久度1を回復するだけで、その部隊の生産カウントの10%に相当するカウントが必要になります。また、1機または耐久度1の回復ごとに、生産価格の10%の軍資金が消費されるので、高価格な部隊を維持する場合には注意を要します。このとき『ルール設定』で「相場」を【あり】に設定してある場合は、生産価格の変動に合わせて補充（修理）価格も変動します。

他の部隊に燃料・弾薬を補給した補給部隊は、経験値を得ることができます。補給を受けた部隊には経験値は入りません。

通常、オートモードで補給行動を行なった部隊は、補給・補充（修理）を受けたときの建物・補給部隊を記憶しており、次回の補給行動でもその建物・補給部隊を利用しようとします。そのため、戦線が大きく変動するような局面では、前線からかなり離れた建物を目指してしまうことがあります。このような事態を避けるには、いったんマニュアルモードで、別の補給地点を指定して補給行動を実行させます。すると以後の補給行動では、その新たな補給地点を目指すようになります。

補給部隊に隣接させての補給方法

①補給を受けさせたい部隊を、補給部隊に隣接する地点に移動指定します。
②行動パレットのマニュアルモードの「補給」ボタンをクリックします。
③補給部隊に目標マークが表示されるので、目標の部隊をクリックして選択します。
※補給中の部隊アイコンの下部には、黄色い燃料タンクマークが表示されます。
④部隊が補給目標地点に到達すると、補給行動が実行されて、燃料・弾薬（給油機の場合は燃料のみ）が補給されていきます。

補給能力を持つ輸送部隊での補給方法

①補給を受けさせたい部隊を、補給能力を持った輸送部隊に「搭載」します。搭載の方法は『行動——搭載』（84ページ）を参照してください。
②部隊が搭載されると、自動的に補給行動が実行されて、燃料・弾薬が補給されていきます。

建物での補給・補充・修理の方法

①補給を受けさせたい部隊を、補給・補充・修理能力を持った建物に「収

納」します。収納の方法は『行動――収納』（83ページ）を参照してください。

『ルール設定』（109ページ参照）で「収納」を【なし】に設定してある場合は、補給・補充・修理能力を持った建物に移動させます。

②部隊が建物に収納されると、自動的に補給行動が実行されて、まず補給が開始されます。

『ルール設定』の「収納」が【なし】の場合は、部隊が建物に到達すると自動的に補給行動が実行されて、まず補給が開始されます。

※補給中の部隊アイコンの下部には、黄色い燃料タンクマークが表示されます。

③補給が完了すると、続けて自動的に補充・修理行動が実行され、機体（耐久度）が回復していきます。

※補充・修理中の部隊アイコンの下部には、赤色の＋マークが表示されます。

※補給能力しか持っていない建物では、補充・修理行動には移行しません。

行動――武装交換

「武装交換」のルール

「武装交換」は、各部隊が装備可能な武器の武装パックを交換する行動です。たとえば、空対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装パックを交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

■武装交換可能な部隊と場所

武装交換は、その部隊が弾薬補給可能な建物に収納中のとき、または『ルール設定』（109ページ参照）で「収納」を【なし】に設定してある場合は、弾薬補給可能な建物ヘックスの直上にいるときに行なえます。さらに、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときにも武装交換できます。

武装パック自体が1種類しかない部隊はこの行動を取れません。

部隊が生産されるときも、あらかじめ武装を交換したうえで部隊を配置できます。

■武装交換の処理と影響

武装交換すると、積載燃料や移動力（速度）が変化することがあります。

武装交換には、10カウントが必要になります。ただし、武装交換時には、

現在の武装パックの燃料・弾薬が満タンまで補給されていなければなりません。このため実際には、武装交換単体の10カウントだけでなく、補給行動の必要カウント数も加算されてカウントが経過します。

部隊を生産したときに同時に行なった武装交換では、軍資金を消費しませんが、生産後に武装交換する場合は、その武装内容に見合った軍資金を消費します。

武装交換の方法

①武装交換したい部隊を、武装交換可能な建物または輸送部隊まで、移動指定します。すでにそれらの建物に収納中または直上にいるか、搭載されている場合は、単純に武装交換したい部隊を選択します。

②行動パレットのマニュアルモードの「武装交換」ボタンをクリックします。

③武装パックごとの装備内容を示した「武装交換」ダイアログが表示されるので、【Pack1】～【Pack4】ボタンをクリックして目的のパックを選択します。

選択した武装パックの内容は、ダイアログ下段の武器情報欄にも連動して表示されます。データ列が明るく表示されている武器が、現在選択中の武装パックに含まれている武器です。なお、詳しい項目の内容は、『武

装パック』（53ページ）と『武器情報』（54ページ）の項を参照してください。

用意されている武装パックが4種類に満たないときは、余分な【Pack】ボタンは表示されません。

④【OK】ボタンをクリックすると武装パックの変更が確定されます。

※武装交換中の部隊アイコンの下部には、武装交換マーク（上下に並んだ白色のミサイルと緑色の爆弾の形）が表示されます。

⑤部隊が武装交換可能な建物・輸送部隊に到達すると、自動的に収納・搭載行動が実行されます。『ルール設定』で「収納」が【なし】に設定してある場合は収納ではなく単に建物の直上に留まります。

⑥補給行動に必要なカウントと合計したカウント数で武装交換が実行されます。このときすでに補給が完了している部隊の場合は、10カウントで武装交換が完了します。

行動──合流

「合流」のルール

「合流」とは、戦闘の損害などで編成数を割り込んでいる部隊に、同じ兵器で構成されている別の部隊が隣接して機体を移し換える行動です。

『ルール設定』（109ページ参照）で「合流」を【なし】に設定してある場合は、合流行動自体を行なえません。

■合流できない部隊

大型航空機・艦船などの1機編成の部隊は合流できません。すでに編成数を満たしている部隊に対して合流を受け入れさせることはできません。

燃料不足で合流先の地形ヘックスにたどり着けない部隊は、合流が実行できません。

異なる兵器で構成されている部隊は合流できません。

武装パックが異なる部隊同士は合流ができません。

■合流の処理と影響

合流を行なうと、合流してきた部隊の部隊レベル・燃料・弾薬・疲労度などによって、合流を受け入れた部隊の部隊レベル・燃料・弾薬・疲労度なども平均化されます。

合流の結果、合流先の部隊の編成数が上限を超えることはありません。

合流元の部隊の編成数が「0」になった場合、その部隊は戦場マップ上から削除されます。

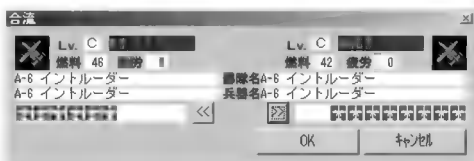
合流行動では、基本カウントの10カウントと、隣接するヘックスへの移動カウントがあわせて必要になります。

合流の方法

①合流元の部隊を合流先の部隊の隣接ヘックスに移動指定します。

②行動パレットのマニュアルモードの「合流」ボタンをクリックします。

③合流可能な部隊に目標マークが表示されるので、クリックで選択します。

④「合流」ダイアログが表示されます。左側が合流元、右側が合流先の部隊の概要です。ここで、ダイアログ中段の【>>】ボタンをクリックして、合流元部隊から合流先部隊に、機体を移行していきます。

移行した機体を取り消したい場合は、【<<】ボタンで数を調節します。

⑤合流数を決めたら、【OK】ボタンをクリックします。

※合流中の部隊アイコンの下部には、合流マーク（青色の○の右側に赤色の◀の形）が表示されます。

⑥合流可能地点に部隊が到達すると、合流行動が実行され、部隊アイコンに表示される機数が変更されます。

行動――分散

「分散」のルール

「分散」とは、1つの部隊を、2つの独立した部隊に分割する行動です。部隊数が減少した状況下で、前線に致命的な切れ目が生じそうになったときなど、一時的に部隊数を増やしたい場合に使います。

『ルール設定』（109ページ参照）で「分散」を【なし】に設定してある場合は、分散行動自体を行なえません。

■分散できない部隊

大型航空機・艦船などの1機編成の部隊は分散できません。

燃料不足で分散先の地形ヘックスにたどり着けない部隊は、分散が実行

できません。

部隊の総数が、マップで設定された最大部隊数に達しているときは、分散行動そのものを実行することができません。

■分散の処理と影響

分散を行なっても、部隊の部隊レベル・燃料・弾薬・疲労度などはそのまま維持されます。

分散では、分散元の部隊を完全に編成数「0」にはできません。最低でも1機の編成数は残ります。

分散先の場所は、その部隊が進入可能な地形である必要があります。

分散した結果、分散先の部隊が未索敵の敵部隊の支配地域に引っかかると、通常の移動のときと同様に、遭遇戦に巻き込まれます。

分散行動では、基本カウントの10カウントと、隣接するヘックスへの移動カウントがあわせて必要になります。

分散の方法

①分散元の部隊を、分散目標地点に移動指定します。
②行動パレットのマニュアルモードの「分散」ボタンをクリックします。
③分散可能な場所に目標マークが表示されるので、クリックで選択します。
④「分散」ダイアログが表示されます。左側が分散元、右側が新たに分散で作られる部隊の概要です。ここで、ダイアログ中段の【>>】ボタンをクリックして、分散元部隊から新部隊に、機体を移行していきます。
　移行した機体を取り消したい場合は、【<<】ボタンで数を調節します。
⑤分散数を決めたら、【OK】ボタンをクリックします。
※分散中の部隊アイコンの下部には、分散マーク（左右に分裂した青色の○）が表示されます。
⑥分散地点に部隊が到達すると、分散行動が実行され、分散が実行され、指定したヘックスに新たな分散部隊が現われます。

行動——解散

不要になった部隊の「解散」

不要になった部隊は「解散」して、戦場マップ上から削除することができます。

解散行動では10カウントが必要になります。このカウントの経過中に別

の行動を指示すれば、解散をキャンセルすることもできます。

部隊を解散するときは、行動パレットのマニュアルモードの「解散」ボタンをクリックします。すると「解散確認」ダイアログが表示されるので、【はい】ボタンをクリックします。

解散行動中の部隊アイコンの下部には、解散マーク（青色の○に赤色の×の形）が表示されます。

必要カウントが経過すると、その部隊が解散して、戦場マップ上から削除されます。

降伏

【降伏】コマンド

プレイ中のゲームで、勝利の見込みがなくなったときなどは、【ゲーム】>【降伏】メニューを実行します。すると、降伏を実行するかどうか訊ねる「確認」ダイアログが表示されるので、降伏するなら【はい】ボタンをクリックします。

通常のゲームの中断や終了と異なり、降伏するとそのゲームでの戦果や経過をまとめたエンディング画面が表示されます。

その他の操作

兵器・部隊関連情報

★「兵器一覧」パレット

兵器一覧

全兵器

兵器タイプ	兵器名称	機数	価格
弾道ミサイル車両	テポドン	1	35000
弾道ミサイル車両	ノドン	1	28000
弾道ミサイル車両	シャハブ3	1	28000
レーダー車両	防空レーダー	1	1000
補給車	補給車	10	800
歩兵	歩兵	10	200
歩兵	民兵	10	150
歩兵	戦闘工兵	10	450
歩兵	空挺部隊	10	400
歩兵	海兵隊	10	500
歩兵	特殊部隊	10	1000
歩兵	山岳部隊	10	350
工作部隊	工作部隊	10	800
戦艦	アイオワ	1	75000
イージス巡洋艦	CGX	1	95000
イージス巡洋艦	タイコンデロガ	1	50000
巡洋艦	キーロフ	1	65000
巡洋艦	スラヴァ	1	50000
巡洋艦	ヴィットリオ・ヴェネト	1	45000
イージス駆逐艦	アーレイバーク フライトⅡA	1	42000

【情報】>【兵器一覧】メニューで表示される「兵器一覧」パレットでは、本ゲームに登場するすべての兵器の、「兵器タイプ」、「兵器名称」、編成「機数」、生産「価格」を、リスト形式で確認できます。

最上段のコンボボックスで生産タイプを選択すると、生産タイプ別に兵器の絞り込みをできます。

各項目タイトルをクリックすると、その項目でリストを並べ替えできます。同じ項目タイトルを再度クリックすると、今度はリストを逆順に並べ替えることができます。

「兵器一覧」パレットは、【F7】キーを押すか、ツールパレットの【兵器一覧】ボタンでも表示のオン・オフを切り替えることができます。

■「兵器詳細情報」ダイアログの呼び出し

各兵器欄をダブルクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログ（48ページ参照）を呼び出すことができます。「兵器詳細情報」ダイアログは同時に2画面を表示することができます。

★「部隊表」パレット

【情報】>【部隊表】メニューで表示される「部隊表」パレットを使えば、自

陣営の部隊を一覧表示しながら、特定の部隊の選択などを行なえます。「部隊表」パレットは、【F9】キーを押すか、ツールパレットの【部隊表】ボタンでも表示のオン・オフを切り替えることができます。

このパレットに表示される項目は左から、部隊番号である「No.」、部隊を構成する兵器の兵器タイプ「Tp.」、搭乗中・搭載中・収納中などの部隊「状態」、現在位置のX,Y「座標」、「部隊名」、「兵器名」、現在の編成「機数」、部隊のレベルを表わす「Lv.」、現在の「疲労」度、現在の「燃料」、実行中の「行動命令」、行動命令の「目標」地点・部隊の座標、「操作」モードです。また、パレット左下には、現在の部隊数とマップで設定された最大部隊数が併記されます。

なお、「機数」「燃料」は、最大値の半分以下になるとオレンジ色で、4分の1以下になると赤色で表示されます。

最上段の各項目タイトルをクリックすると、その項目でリストを並べ替えることができます。同じ項目タイトルを再度クリックすると、今度はリストを逆順に並べ替えることができます。

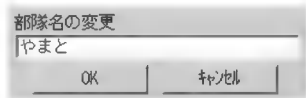
項目タイトルの右端の【>>】ボタンをクリックすると、表示項目を絞り込むためのパネルを呼び出すことができます。ここでチェックを外した項目は非表示になります。

■「部隊詳細情報」ダイアログの呼び出し

パレット内で部隊を選択した状態で、【Info】ボタンをクリックすると、「部隊詳細情報」ダイアログを呼び出せます。

■部隊名の変更

パレット内で部隊を選択した状態で、【Rename】ボタンをクリックすると「部隊名の変更」ダイアログが表示されます。部隊

名を変更したい場合は、全角16文字以内で文字を入力し、【OK】ボタンをクリックします。特定の部隊に愛称を付けたり、行動を追いやすいように目立つ名前を付けたいときなどに使います。

■部隊のセンタリング表示

パレット内で部隊を選択した状態で、【Select】ボタンをクリックするか、部隊をダブルクリックすると、戦場マップ上でその部隊がいるヘックスが点滅し、また、画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

同時に選択部隊情報パネル（59ページ参照）に、その部隊の情報が表示されます。

■マニュアルモードとオートモードの一括切り替え

【Manual】ボタンをクリックすると、戦場マップ上にある自陣営の部隊をすべて一括でマニュアルモードでの行動に切り替えることができます。オートモードで実行中だった行動が、その時点でまだ残っていた場合は、一度その行動が完了してからマニュアルモードの「待機中」状態に移行します。

【Auto】ボタンをクリックすると、戦場マップ上にある自陣営の部隊をすべて一括でオートモードでの行動に切り替えることができます。マニュアルモードで実行中だった行動が、その時点でまだ残っていた場合は、一度その行動が完了してからオートモードの「遊撃」の思考ルーチンに移行します。

※ツールパレットの【マニュアル】【オート】ボタンをクリックすることでも全部隊の一括モード切り替えが行なえます。

■部隊別のモード切り替え

部隊一覧の「操作」欄のモード名をクリックすると、「マニュアル」と「オート」の表示が交互に切り替わり、実際のモードも変更されます。また、ここで「オート」に設定してから「行動命令」欄をクリックすると、思考ルーチンの種類をコンボボックスで選択できるようになります。

「部隊詳細情報」ダイアログ

「選択部隊情報」パネルで部隊アイコンをクリックしたときや、「部隊表」パレットで【Info】ボタンをクリックしたときに表示される「部隊詳細情報」ダイアログでは、詳細な部隊のパラメータを確認できます。

ダイアログで表示されるパラメータは、「兵器詳細情報」ダイアログ（48ページ参照）に、選択部隊情報パネル（59ページ参照）の情報を付け加えたもので、情報の見方も基本的にはそれらに準じます。

ただし、輸送部隊の場合は、「搭載中部隊」欄に搭載中の部隊が表示されます。

また、武装パック（53ページ参照）欄の弾数・耐久度・燃料が、「現在値/最大値」の表示に変わります。

陣営関連情報

「陣営情報」パレット

【情報】>【陣営情報】メニューを実行すると表示される「陣営情報」パレットでは、参戦陣営の「陣営名」、各陣営の「参戦者」プレイヤー、降伏しているかどうかなどの「状態」、現在の「軍資金」、6時間ごとの「収入」、現在の「保有建物数」、現在の「保有部隊数」、「生産タイプ」、BGMとして流れる「国歌」（クリックするとコンボボックスで国歌を選択できます）、「同盟」の対象陣営が確認できます。

『ルール設定』（109ページ参照）で「陣営情報」を【公開】に設定しない限り、自陣営以外の陣営の軍資金・収入・保有建物数・保有部隊数に関す

る情報はすべて秘匿されます。

「陣営情報」パレットは、【F10】キーを押すか、ツールパレットの【陣営情報】ボタンで表示のオン・オフを切り替えることができます。

「状況表」パレット

【情報】>【状況表】メニューを実行すると、各陣営の勢力を比較できる「状況表」パレットが表示されます。

パレット下部の5種類のボタンをクリックすると、表示される内容を切り替えできます。

- **【領土数】**：各建物の数を陣営色のバーグラフで表示したものです。画面上部には戦場マップ全体での各建物の比率がバーグラフで表示されます。
- **【収入力】**：各陣営の軍事費収入の変遷を、陣営色の折れ線グラフで表示したものです。縦軸が収入金額、横軸が時間（日数）経過です。
- **【軍事力】**：索敵範囲内で把握できている各陣営の部隊数を、種類別に陣営色のバーグラフで表示したものです。
- **【撃破数】**：各陣営が撃破した他陣営部隊の機体数変遷を、陣営色の折れ線グラフで表示したものです。縦軸が機数、横軸が時間（日数）経過です。
- **【被害数】**：各陣営が失った自陣営部隊の機体数変遷を、陣営色の折れ線グラフで表示したものです。縦軸が機数、横軸が時間（日数）経過です。

その他の情報

「履歴」パレット

【情報】>【履歴】メニューを実行すると表示される「履歴」パレットでは、自陣営の部隊が取った行動の履歴が、時系列で一覧表示されます。

「履歴」パレットは、【F11】キーを押すか、ツールパレットの【履歴】ボタンで表示のオン・オフを切り替えることができます。

表示される項目は、行動を実行したときの「時刻」、その部隊のXY座標

履歴

1日目

時刻	[illegible]	出来事	結果
01/14:42	026,031	戦闘発生 M-1A2 エイブラムス vs C...	10 → 10　6 → [illegible]
01/14:42	026,031	戦闘発生 M-1A2 エイブラムス vs C...	10 → 10　7 → 6
01/14:42	025,023	補給完了 C-17 グローブマスターⅢ	
01/14:40	037,033	占領完了 海兵隊	→
01/14:38	024,033	目標到達 KC-767	燃料残 115
01/14:30	041,025	補充完了 アベンジャー	機数 [illegible] → 10
01/14:23	036,034	目標到達 M-1A2 エイブラムス	[illegible]撃行動開始 燃料残 40
01/14:22	041,025	補充実行 アベンジャー	機数 [illegible] → 9
01/14:21	025,034	戦闘発生 M-1A2 エイブラムス vs C...	10 → 10　8 → 7
01/14:21	049,023	補給完了 F-35B/C	
01/14:20	037,031	占領実行 山岳部隊	30 → 20
01/14:17	024,035	戦闘発生 M-1A2 エイブラムス vs C...	9 → 9　8 → [illegible]
01/14:16	036,033	目標到達 M-6 ラインバッカー	要撃行動開始 燃料残 30
01/14:14	041,025	補充実行 アベンジャー	機数 7 → 8
01/14:13	031,021	目標到達 EA-18G グラウラー	ここに待機 燃料残 69
01/14:13	025,023	補給完了 UH-60 ブラックホーク	
01/14:13	017,045	戦闘発生 F-2 vs P-3C オライオン	10 → 10　1 → 0
01/14:12	025,035	戦闘発生 ? Unknwon vs アベンジャー	? 10 → 10　3 → 0
01/14:12	026,036	戦闘発生 ? Unknwon → M-1A2 エイブ...	10 → 9

を表わした「座標」、行動内容・行動部隊・行動目標などを記した「出来事」、行動内容の詳細を記した「結果」です。項目の境界線をドラッグすると、表示幅を変更できます。

パレット左上のコンボボックスでは、一覧表示される行動を日付別に絞り込みできます。また、パレット【>>】ボタンをクリックすると、行動別の表示項目を絞り込むためのパネルを呼び出すことができます。ここでチェックを外した項目は非表示になります。

表示される行動の内容は以下のとおりです。

●**生産**：部隊別の生産開始・生産完了時の状況です。

●**目標達成**：移動目標への到達状況です。到達時の残燃料と、マニュアルモードの場合に待機中になったか要撃行動に移ったかも確認できます。

●**燃料切れ**：燃料切れ時に、待機になったか、墜落したかを確認できます。

●**戦闘**：その戦闘を行なった敵味方の部隊と、損害による双方の編成数の推移を確認できます。

●**射撃**：弾道ミサイルの発射部隊と射撃目標の建物・部隊、ミサイルの残弾数を確認できます。

●**占領**：占領実行中・占領完了時の状況です。占領した建物の種類・陣営と、占領耐久度の推移を確認できます。

●**変形**：車両形態になったのか陣地形態になったのかを確認できます。

●**破壊**：破壊実行中・破壊完了時の状況です。破壊した建物の種類・陣営と、破壊耐久度の推移を確認できます。

●**修復**：修復実行中・修復完了時の状況です。修復した建物の種類・陣営と、破壊耐久度の推移を確認できます。

●**合流**：合流完了時の、合流先部隊の編成数と合流元部隊の残機数を確認できます。

●**分散**：分散完了時の、分散先部隊の編成数と分散元部隊の残機数を確認できます。

●**収納**：収納完了時の収納先建物を確認できます。

●**搭載**：搭載完了時の搭載された部隊と輸送部隊を確認できます。

●**武装交換**：武装交換完了時の、元の武装パック番号と新たな武装パック番号を確認できます。

●**妨害**：妨害行動の終了時の状況です。

●**トーチカ設営**：トーチカ設営完了時の状況です。

●**架橋**：架橋完了時の状況です。

●**補給**：補給完了時の状況です。

●**補充**：補給実行・補充完了時の、編成数の推移を確認できます。

●**解散**：解散完了時の状況です。

「ルール情報」パレット

【情報】>【ルール情報】メニューを実行すると表示される「選択ルール」パレットでは、現在のゲームで採用されている選択ルールが表示されます。各ルールの詳細な内容については『ルール設定』（109ページ）を参照してください。「ルール情報」パレットは、ツールパレットの【ルール】ボタンで、表示のオン・オフを切り替えることができます。

部隊と建物の検索

【次の部隊】【次の建物】コマンド

【検索】>【次の部隊】メニューを実行するか、【F2】キーを押すと、次に行動可能な部隊の中から、部隊番号が若い順に、部隊のいるヘックスが点滅し、その部隊が画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

また、【検索】>【次の建物】メニューを実行するか、【F3】キーを押すと、自陣営の建物が順次点滅し、その建物が画面外にあるときに限ってセンタリング表示されます。ツールパレットの【次部隊】【次建物】ボタンでも同様にセンタリング表示されます。

人間とコンピュータのプレイヤー変更

【プレイヤー変更】コマンド

プレイ中のゲームの、陣営担当プレイヤーを変更したいときは、【ゲーム】>【プレイヤー変更】メニューを実行して、プレイヤー変更ダイアログを呼び出します。

「参戦者」欄のコンボボックスで、【USER】に設定した陣営は人間プレイヤーが担当することになります。【COMP】に設定した陣営はコンピュータプレイヤーが担当することになります。

コンピュータプレイヤーが担当していた同盟陣営の態勢に一時的に手を入れたいときなどにご使用下さい。

ゲーム時間の停止・再開、速度調節

ゲーム中のカウント経過を一時停止する場合は、【ゲーム】>【停止】メニューを実行するか、ゲーム情報パネルの【PAUSE】ボタンをクリックします。カウントが一時停止すると【PAUSE】ボタンが明るく点灯します。

『ルール設定』(109ページ参照)で「指示中のゲーム時間」を【停止】に設定してある場合は、部隊を選択するか、生産可能地点をクリックしただけでカウントが一時停止します。また一部のダイアログが表示されたときなどは、強制的にカウント経過が一時停止することがあります。

一時停止を解除してゲームを再開するときは、【ゲーム】>【再開】メニューを実行するか、再度【PAUSE】ボタンをクリックします。カウント経過中は【PAUSE】ボタンが暗い表示になります。

カウントの一時停止・再開は【F12】キーを押すことでも実行できます。

なお、ゲーム中のカウントの進行速度を調節したいときは、【ゲーム】>【ゲーム進行速度】メニューのサブメニューで、「1(速い)」〜「10(遅い)」の10段階の速度の中から、自分の操作しやすい速度を選択できます。

編集機能

ルール設定

ルールの種類と内容

『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』では、あらかじめ用意されている「初級ルール」「中級ルール」「上級ルール」のルールセットをマップに適用したり、マップごとにあらかじめ設定されているルールセットの内容の一部を変更することができます。また、ユーザーが新たなルールセットを作成して使用することもできます。

ルールセット内で設定できる個別のルール内容は以下のとおりです。

●**陣営情報**：敵陣営・同盟陣営の概要情報を、「陣営情報」パレット・「状況表」パレットで、プレイヤーが確認できるかどうかを、【非公開】【公開】から選択できます。【公開】にすると、それまで不確かだった敵陣営や同盟陣営の軍資金・収入・保有建物数・保有部隊数、保有建物や保有部隊の種別などがパレットに表示されるようになります。

●**生産**：初期配置された部隊以外に、ゲームの最中に新たに部隊を生産できるようにするかどうかの設定です。【あり】にすると、生産可能地点で部隊を生産できるようになります。詳しくは『部隊の生産』（43ページ）を参照してください。

・**生産可能建物は首都から**：首都から離れた建物で部隊生産できるかどうかを、【8HEX以内】【無制限】から選択できます。

・**初期生産**：【あり】に設定すると、1日目の00時00分に生産指定した部隊が、通常より遥かに短い1カウントの生産カウントで生産完了します。

●**スタック**：高度が異なる部隊が同一ヘックスにスタックできる（重なって混在できる）かどうかを選択できます。【なし】にすると、1ヘックスに存在できるのは、たとえ高度階層が異なっても、原則的に1部隊だけとなります。

●**ZOC（支配地域）**：部隊の周囲6ヘックスに、敵への移動制限などの影

響が生じるかどうかを選択できます。【なし】にした場合は、敵味方双方の移動がかなり自由になりますが、遭遇戦や迎撃などは【あり】のときと同様に発生します。

・**ZOC発生に攻撃可能武器が**：「ZOC（支配地域）」が【あり】のときの、ZOC発生条件を【不要】【必要】から選択できます。【不要】に設定すると、弾薬切れや有効武器を持たない部隊にも、ZOCが発生します。

●**索敵**：部隊や建物の索敵機能を使うかどうかを選択できます。【なし】にすると、戦場マップ上のすべての敵部隊を視認できるようになります。この場合、遭遇戦は発生しなくなり、また【表示】>【索敵】メニューと表示パネルの「索敵」ボタン群が無効になります。

・**昼夜の別**：「索敵」が【あり】のときに、索敵範囲を昼間（06時00分〜17時59分）と夜間（18時00分〜05時59分）で変化させるかどうかを選択できます。夜間の索敵範囲は昼間の半分になります。

・**索敵の階層化**：「索敵」が【あり】のときに、索敵範囲を高度別に割り出すかどうかを選択できます。「索敵の階層化」を【なし】にすると、高度階層別の索敵範囲の中でいちばん大きい索敵範囲の値が、索敵範囲として使用されます。また、【表示】>【索敵】メニューと表示パネルの「索敵」ボタン群が無効になります。

・**隠蔽**：「索敵」が【あり】のときに、「隠蔽」能力のある部隊を隠蔽するかどうかを選択できます。【あり】にすると、「隠蔽」能力のある部隊は、特定の地形にいるときに限って、隠蔽能力を発揮できます。これは、ステルス能力と同様に、たとえ敵陣営の索敵範囲内にいても、敵陣営の部隊が隣接するまで存在を感知されないという特殊な能力です。
隠蔽可能な地形は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「隠蔽」欄で確認できます。隠蔽能力のある部隊は、「○」が付いた地点にいるときのみ隠蔽能力が有効になります。

●**収納**：建物の中に部隊を収納できるかどうかを選択できます。【なし】にすると、建物のヘックス地形の直上にしか部隊は進入できなくなります。この場合、生産・補給・補充（修理）は、建物の上で行なうように変更されます。

・**首都隣接ヘックスでの生産**：「収納」を【なし】にしたときに、首都の周囲6ヘックスの通常地形の上でも部隊生産できるようにするかどうかを選択できます。「収納」が【あり】の場合は周囲6ヘックスでの生産は行なえません。

・**搭載及び発進可能な建物**：「収納」を【なし】にしたときの、搭載・発進可能な建物を選択できます。【全建物】にすると、敵陣営・中立の建物も利用できるようになります。「収納」が【あり】の場合は、自陣営・同盟陣営の建物だけしか利用できません。

●**搭載機数制限**：輸送部隊の編成数が減少しているときに、搭載する部隊の編成数を制限するかどうかを選択できます。【あり】にすると、輸送部隊が戦闘で損害を受けて、編成数が減っていた場合は、その編成数以上の部隊を搭載することができなくなります。たとえば2部隊搭載可能な10機編成の輸送ヘリが、7機になってしまった場合、搭載する2部隊の編成数もそれぞれが7機以下でなければいけません。

また、もともとが1機編成の輸送機などの場合は、編成数ではなく耐久度の損失比率を元に、搭載できる部隊の編成数が制限されます。たとえば耐久度が半分になってしまった輸送機には、編成数5機以下の部隊しか搭載できません。

【なし】の場合は、編成数はいっさい無視されます。前述の例で具体的に言うと、2部隊搭載可能な10機編成のヘリが7機になっても、搭載する2部隊は10機編成のままで構いません。

●**補充/修理**：損害を受けた部隊に補充（修理）をできるかどうかを選択できます。【なし】にすると、補充も修理も行なわれなくなります。

●**補給で軍資金を消費**：燃料・弾薬の補給時に、軍資金を消費【しない】か【する】かを選択できます。【する】にすると、燃料の補給では、燃料1に対して軍資金1が消費されます。弾薬の補給では、武器の種類と弾数に応じて軍資金が消費されます。そのため、軍資金が乏しいと、たとえ補給可能な状態にあっても、すべての部隊に補給が行き渡りません。

また、同盟陣営から補給を受けた場合には、自陣営の軍資金がその分だけ消費されます。

武装交換する場合にも、その武装内容に見合った軍資金を消費するようになります。ただし、部隊の生産時に同時に行なえる武装交換では、軍資金は消費しません。

●**補給線**：自陣営の建物で生産・補給・補充（修理）するとき、その建物に補給線が繋がっている必要があるかどうかを選択できます。補給線とは、自陣営の物資集積地である首都・大都市から地方の建物へと、道路・橋・建物などで結ばれた補給物資輸送経路のようなものです。途中経路の建物が破壊されたり占領されると補給線が分断され、結果的に分断さ

れた先の建物では生産・補給・補充（修理）の機能が働かなくなります。【あり】にすると、補給線が繋がった建物でしか、生産・補給・補充（修理）が行なわれなくなります。補給線は戦場マップ上では、赤色のストライプ模様の線で表示されます。

●**相場**：部隊の生産・補充（修理）にかかる費用が、相場変動するかどうかを選択できます。【あり】にすると、6時間おきに相場が変動します。同時に、ゲーム情報パネルの「相場」欄に、その変動率が表示されるようになります。相場は100％が標準で、それ以下だと兵器価格が通常より安くなります。逆に100％を越えると、兵器価格は上昇します。相場の最高値は200％、最低値は70％です。

●**疲労度**：部隊が戦闘を行なった際に、疲労度が蓄積するかどうかを選択できます。【なし】にすると、行動を制限する元になる疲労が蓄積されなくなります。【あり】にすると、戦闘のたびに疲労度が蓄積し、最大値の「50」に達すると攻撃も反撃もできなくなります。疲労度は、何も戦闘を行なわなければ、1時間ごとに「10」ずつ回復していきます。

●**経験値**：部隊が戦闘などを行なった際に、経験値を得られるかどうかを選択できます。【なし】にすると、すべての部隊レベルは、最低ランクの「E」として扱われます。【あり】にすると、経験値が蓄積され、一定の段階に達すると部隊レベルがE→D→C→B→A→☆と上がっていきます。

●**占領耐久度**：建物の占領時に、占領耐久度が減少する処理をするかどうかを選択できます。【なし】にすると、占領部隊の編成数などにも関わりなく、1回の占領行動だけで占領が完了します。

●**建物の破壊**：建物を破壊できるかどうかを選択できます。【なし】にすると、建物に対する「破壊」「射撃」は実行できなくなります（「修復」も、必要がなくなるので実行できなくなります）。また、一度設営したトーチカや橋が破壊されることもなくなります。

・**首都の破壊**：「建物の破壊」が【あり】のときに、首都に対する破壊・射撃行動を、【なし】にするか【あり】にするかを選択できます。【あり】にすると、首都に破壊耐久度が設定され、首都に対して「破壊」「射撃」「修復」行動が取れるようになります。

・**破壊された建物の所有国**：「建物の破壊」が【あり】のときに、破壊された建物の所有陣営を【そのまま】にするか【中立国】のものに変更するかどうかを選択できます。【中立国】にすると、破壊された建物は、元の所有国ではなく、中立国の建物に変わります。

●**迎撃**：「迎撃」能力のある部隊が迎撃できるかどうかを選択できます。【なし】にすると、迎撃能力は無効になり、迎撃は起こらなくなります。同時に、HQパネルの【迎撃】ボタン群が無効になります。

●**クリティカルヒット**：戦闘時に、まれに致命的痛撃が発生するようにするかどうかを選択できます。【あり】にすると、リアルファイト表示時には部隊名が、簡易表示時には機数アイコン右側の「CRITICAL」がそれぞれ赤く点滅して、通常よりも大きな損害を相手部隊に与えることができます。

●**誤射**：戦闘時に、まれに間接攻撃の着弾が逸れるようにするかどうかを選択できます。

●**味方命中時の損害**：メガヘックス攻撃や誤射で、味方からの攻撃を受けてしまったときの損害を出すかどうかを選択できます。【なし】にすると、友軍からの攻撃がたとえ味方部隊に命中しても、いっさい損害が発生しなくなります。

●**合流**：「合流」行動を取れるようにするかどうかを選択できます。

●**分散**：「分散」行動を取れるようにするかどうかを選択できます。

●**高速移動**：「通常移動力」での通常移動に加えて、「高速移動力」を用いた高速移動をできるようにするかどうかを選択できます。【あり】にすると、通常移動よりも速度の速い高速移動が可能になります。ただし高速移動した場合、燃料が2倍多く消費されます。
高速移動中の部隊を選択したときは、通常の移動可能範囲を表わす白枠・グレー枠のヘックスに加えて、高速移動可能な範囲も赤枠・暗赤枠のヘックスで表示されます。

●**包囲効果**：攻撃目標の敵に対して自部隊以外の味方が接していると戦闘が有利になる包囲効果を採用するかどうかを選択できます。

●**同盟国への占領、攻撃**：同盟陣営があった場合に、その同盟陣営に対しても占領・攻撃などを行なえるかどうかを選択できます。【あり】にすると、同盟陣営の部隊・建物に対して「攻撃」「射撃」「占領」「破壊」行動を取れるようになります。ただしこ、れらの敵対行動の結果、同盟関係は破棄されてしまいます。なお、同盟陣営の部隊・建物に対して誤射が発生した場合は、同盟関係は破棄されません。

●**勝利条件達成時の敗北陣営建物**：3陣営以上での戦いで、最終的な勝利条件が達成されてゲーム終了となる前に、途中で敗北した陣営の処理をどうするか選択できます。【達成国】にすると、敗北陣営の建物は、その陣

編集機能

営を滅ぼした陣営の所有に変更されます。

●**指示中のゲーム時間**：【停止】にすると、自陣営の部隊を選択したときに、カウント経過が一時停止するので、落ち着いて行動指示などを行なえます。ただし、行動指示を出し終えてゲームに戻るときは、手動で【PAUSE】ボタンをクリックするか【F12】キーを押して、ポーズを解除する必要があります。【進行】にすると、行動指示中もカウントは刻々と経過していきます。この場合でも、一部のダイアログが表示されたときなどは、強制的にカウント経過が一時停止することがあります。

ゲーム開始時のルール設定

新規にゲームを始めたとき、「条件設定」ダイアログ（10ページ参照）で【ルール設定】ボタンをクリックすると、「ルール設定」ダイアログが表示されます。

マップには、あらかじめ特定のルールセットが設定されています。本製品に収録されているマップには、「初級ルール」「中級ルール」「上級ルール」のいずれかのルールセットが設定されています。他のユーザーが作成したマップには、ユーザーオリジナルのルールセットや、オリジナルの「カスタム」ルールセットが設定されている場合もあります。

そのマップに、別のルールセットやオリジナルで作成しておいたルールを使用したいときは、「ルール」コンボボックスで目的のルールセットを選択します。ただし、部隊が初期配置されているマップでは、「スタック」の【あり】【なし】、「収納」の【あり】【なし】が異なるルールセットへの変更は行なえません。

「初級ルール」「中級ルール」「上級ルール」セット以外のルールセットを選択した場合は、ルールセットの内容の一部に、この段階で変更を加えることもできます。その場合の内容は変更できません。

部隊が初期配置されたマップでは、「スタック」の【あり】【なし】、「収納」の【あり】【なし】、「収納」ルールに関連する「首都隣接ヘックスでの生産」の【あり】【なし】、「搭載及び発進可能な建物」の【味方建物】【全建物】の変更も行なえません。

なお、ここでのルール内容の変更は、あくまで一時的な変更で、保存してあるルールセットには変更が加えられません。

ルールを決めたら【OK】ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。

ルールの作成と保存

ルールセットを作成するときは【ファイル】>【ルール作成】メニューを実行して、ルールセット一覧ダイアログを呼び出します。ここには、新しいルールセットを登録するための20個のスロットが用意されています。

ルールを作成するときは任意のスロットを選択してダブルクリックするか、【編集】ボタンをクリックします。すると「ルール編集」ダイアログが表示されます。ここで各選択肢を設定し、「ルール：」欄で全角6文字以内で名称を付けて【OK】ボタンをクリックすると、作成したルールが保存されます。作成したルールセットに、あとで修整を加えるときも同様の手順を踏みます。

※マップエディタを使用してルール編集を行なうこともできます。その場合は、ユーザーオリジナルのルールセット内容や、オリジナルの「カスタム」ルールセット内容をマップごとに埋め込むことも可能です。

生産タイプ編集

オリジナルの生産タイプを20種類追加可能

『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』には、あらかじめ日本・アメリカ・ロシア・ドイツ・イギリス・フランス・イタリア・スウェーデン・イスラエル・インド・中国・韓国・オーストラリア・南アフリカ・イラク・北朝鮮・スペイン・トルコ・台湾・ヨルダン・シリア・イランの22種類の生産タイプが用意されていますが、ユーザーがオリジナルの生産タイプを作成して、ゲーム中で使用することができます。

作成した生産タイプは、別ファイルとして書き出したり、それを読み込ん

だりもできます。

■生産タイプ一覧ダイアログ

生産タイプを作成するときは【ファイル】>【生産タイプ】>【編集】メニューを実行して、生産タイプ一覧ダイアログを呼び出します。

※マップエディタを使用して生産タイプ編集を行なうこともできます。

ダイアログには、オリジナルの生産タイプを保存するためのスロットが20個分用意されています。

生産タイプ一覧ダイアログでは、保存してある生産タイプの、「生産タイプ名」、登録してある兵器の種類の「総数」、登録してある兵器の「高空」「低空」「地上」「海上」「海中」の各高度階層別の数、それらをすべて生産したときの「費用」を確認できます。

●生産タイプの新規作成

生産タイプを新規作成するときは、任意のスロットを選択してダブルクリックするか、【編集】ボタンをクリックします。すると生産タイプ編集ダイアログが表示されます。

●生産タイプの【編集】

作成・保存済みの生産タイプを再編集するときは、目的の生産タイプのスロットを選択して、【編集】ボタンをクリックします。すると生産タイプ編集ダイアログが表示されます。

●生産タイプの【削除】

保存してある生産タイプのスロットを選択して、【削除】ボタンをクリックすると、その生産タイプを削除できます。

★生産タイプ編集ダイアログ

生産タイプの内容を編集するダイアログです。生産タイプを作成するとき

は、まず「生産タイプ名」を全角7文字以内で入力します。これは、ゲーム開始時の「条件設定」ダイアログなどでも表示される名称です。

ダイアログ右側の「兵器リスト」には、生産タイプに組み入れることができるすべての兵器が一覧表示されます。ダイアログ左側の「登録兵器」リストが、現在編集中の生産タイプの内容になります。

どちらのリストでも、各項目タイトルをクリックすると、その項目でリストを並べ替えることができます。再度クリックして逆順で並べ替えることもできます。また、【高空】【低空】【地上】【海上】【海中】の各ボタンをオン・オフすることで、双方のリストに表示される兵器の高度階層別の種類を絞り込むことができます。

■生産タイプへの兵器の登録と削除

「兵器リスト」で兵器を選択し、ダブルクリックするか【追加】ボタンをクリックすると、その兵器が「登録兵器」リストに登録されます。「登録兵器」リストの兵器を登録から外すには、その兵器を選択してダブルクリックするか【削除】ボタンをクリックします。

どちらのリストでも、シフトキーやコントロールキーを併用して、複数の兵器を同時に選択することができます。

各兵器の詳しい情報を調べたいときは、その兵器を選択した状態で【兵器詳細】ボタンをクリックして、「兵器詳細情報」ダイアログ（48ページ参照）を呼び出します。

なお、「登録兵器」リストに登録された兵器の総数や種別数、それらを生産したときの費用は、ダイアログ右上の情報欄に適宜表示されます。

■生産タイプの保存

編集中の生産タイプを保存するときは、【保存】ボタンをクリックします。保存を行なっても、生産タイプ編集ダイアログは閉じないので、そのまま作業を継続することもできます。その場合も、再度【保存】を行なえば、同じ生産タイプスロットに上書きで保存が行なわれます。

生産タイプ編集ダイアログを閉じるときは、【編集終了】ボタンをクリックします。

生産タイプの書き出しと読み込み

作成した生産タイプは独立したファイルとして書き出すことができます。保存スロットの上限である20個以上の生産タイプを保存しておきたいときや、オリジナルの生産タイプを使用して作成したマップを、他のユーザーに渡してプレイしてもらうときなどに、役立ててください。

■生産タイプの書き出し

生産タイプを書き出すときは【ファイル】>【生産タイプ】>【書出】メニューを実行して、生産タイプ一覧ダイアログを呼び出します。

一覧ダイアログで書き出したい生産タイプを選択し、【書出】ボタンをクリックすると、「ユーザ定義生産タイプ書出」ダイアログが表示されるので、ファイル名を付けて保存します。

※ユーザー定義生産タイプファイルには、自動的に拡張子「.upd」が付加されます。

■生産タイプの読み込み

生産タイプを読み込むときは【ファイル】>【生産タイプ】>【読込】メニューを実行して、生産タイプ一覧ダイアログを呼び出します。

一覧ダイアログで読み込んで保存したいスロットを選択し、【読込】ボタンをクリックすると、「ユーザ定義生産タイプ読込」ダイアログが表示されるので、ファイルを選択して開きます。

他のユーザーがオリジナルの生産タイプを使用して作成したマップをプレイしたいときは、そのユーザーに生産タイプファイルを書き出してもらい、それをあらかじめ読み込んでからそのマップを開く必要があります。

※ターン制の『大戦略パーフェクト1.0』で作成したユーザーオリジナルの生産タイプを読み込むことも可能です。

マップエディタ

マップエディタの概要

ユーザーがオリジナルのマップデータを作成するためのツールがマップエディタです。

このゲームには、60種類のマップが収録されていますが、さらに変化に富んだマップでプレイしたい場合には、このマップエディタでマップデータ作成を行なうことができます。

マップエディタでは、オリジナルのマップデータ作成だけでなく、既存のマップデータに変更を加えて楽しむこともできます。また、歴代の大戦略シリーズのマップデータを開いて編集することも可能です。

■マップエディタの起動方法

マップエディタは、ゲーム本編とは別プログラムになっています。

マップエディタを起動するときは、Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。メニュー内のプログラムグループ「SystemSoft Game」内の「リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0」の「マップエディタ」をクリックしてください。

マップの新規作成・読み込み・保存

マップの新規作成

新たにマップを作成するときは、【ファイル】>【新規作成】メニューを実行します。すると全面が「海」の地形で構成された64×64ヘックスのマップが表示されます。

マップサイズは後から変更することができます。

マップの読み込み

■マップの読み込み

作成途中で保存しておいた中間マップデータ（拡張子「.drt」）や、『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』の既存のマップデータ（拡張子「.drm」）を読み込むときは、【ファイル】＞【マップを開く】メニューを実行します。すると「マップを開く」ダイアログが表示されるので、目的のデータを選択して、【開く】ボタンをクリックしてください。

■歴代の大戦略シリーズのマップの読み込み

『大戦略 for Windows95』（拡張子「.exm」）、『大戦略WIN II』（拡張子「.dfm」）、『大戦略IV』（拡張子「.da4」）、『リアルタイム版大戦略』（拡張子「.da4」）、『大戦略VI』（拡張子「.ddm」）、『大戦略VIインテグラル』（拡張子「.ddm」）、『大戦略VII』（拡張子「.map」）、『大戦略VIIパワーアップキット』（拡張子「.pmp」）、『現代大戦略2001』（拡張子「.wfm」）、『現代大戦略2002』（拡張子「.wfm」）、『大戦略パーフェクト1.0』（拡張子「.dpm」）、『現代大戦略2003』（拡張子「.gdm」）のマップデータを読み込むことができます。

読み込むときは、【ファイル】＞【大戦略シリーズマップを開く】メニューを実行します。すると「大戦略シリーズマップを開く」ダイアログが表示されるので、目的のデータを選択して、【開く】ボタンをクリックしてください。このとき、部隊が初期配置されているマップでは、部隊が削除されて地形のみが読み込まれます。

マップの保存

■中間マップデータの保存

作成途中のマップデータを保存するときは、【ファイル】＞【中間ファイルで名前を付けて保存】メニューを実行します。すると「中間ファイルで名前を付けて保存」ダイアログが表示されるので、任意の名称を付けて、【保存】ボタンをクリックします。中間データ形式（拡張子「.drt」）で、ファイルが保存されます。

一度中間データを保存すれば、以後は【ファイル】＞【中間ファイルで上書き保存】メニューを実行するだけで、その中間データに上書き保存が行なわれます。

この形式のファイルは、そのままではゲーム中でプレイできない形式ですが、設定の不整合を含めて、マップ上のすべての作業途中のデータが保存

されます。ただし下絵のデータは、中間データには保存されません。

■マップデータファイルの保存

実際にゲーム中でプレイ可能な、最終的なマップデータ形式でファイルを保存するときは、【ファイル】>【マップファイルで名前を付けて保存】メニューを実行します。すると「マップファイルに名前を付けて保存」ダイアログが表示されるので、任意の名称を付けて、【保存】ボタンをクリックします。マップデータ形式（拡張子「.drm」）で、ファイルが保存されます。

保存場所は通常、『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』がインストールされたディレクトリ内にある「map」フォルダを選択します。

一度データを保存すれば、以後は【ファイル】>【マップファイルで上書き保存】メニューを実行するだけで、そのマップデータに上書き保存が行なわれます。

プレイ可能なマップデータとして保存する場合、設定の整合性の矛盾や設定漏れがないかなどが自動的にチェックされ、不備が見つかると「マップチェック」ダイアログで報告されます。不備を修正しない限り、この形式では保存ができません。

マップエディタの基本操作

3つの配置モード

マップ上に配置できる要素は、地形・部隊・ラベルの3種類があり、それぞれ専用のモードで配置を行ないます。

●地形配置モード：地形を描画するときは、【編集】>【地形配置モード】メニューを実行して、地形配置モードに切り替えます。

●部隊配置モード：部隊を配置するときは、【編集】>【部隊配置モード】メニューを実行して、部隊配置モードに切り替えます。

●ラベル配置モード：マップ上の特定地点・建物に地名などの地形ラベルを貼ったり、建物に勝敗条件をラベルを貼るときは、【編集】>【ラベル配置モード】メニューを実行して、ラベル配置モードに切り替えます。

※モード切り替えは、「ツール」パレット上の各モード切り替えボタンでも行なえます。

「ツール」パレット

【ウィンドウ】>【ツール】メニューを実行すると、「ツール」パレットが表示

されます。マップエディタのほとんどの主要機能は、「ツール」パレットから呼び出して操作できます。

パレット上には、各モードへの切り替えボタン群、マップの表示方法を切り替えるボタン群、各種パレットを呼び出すためのボタン群、選択中の地形・部隊アイコン表示、地形描画に使用するツールボタン群、部隊配置に使用するツールボタン群、下絵の表示方法を変更するボタン群が配置されています。

ボタンは、現在のモードで使用できるものだけがアクティブになります。また、アクティブなボタンにマウスポインタを重ねると、そのボタン名がヘルプチップとして表示されます。

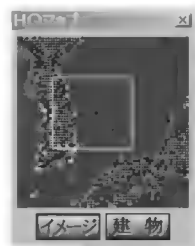
配置などの操作を行なうときは、モード切り替えボタンでモードを選択し、必要に応じて各種パレットを表示、ツールボタン群でツールを選択してマップ上でツールを使用するというのが、基本的な操作の流れになります。

■拡張情報

「ツール」パレット右下の「拡張情報を表示」ボタンをクリックすると「ツール」パレットが拡張され、マウスポインタが置かれたヘックスのXY座標と地形アイコン・地形名が表示されます。

また、マウスポインタが置かれたヘックスに配置された部隊の兵器タイプミニアイコンと部隊名が、高度階層順に表示されます。この場合、収納・搭載された部隊は表示されません。

「HQマップ」パレット

「ツール」パレットの「HQ表示」ボタンを押すと、「HQマップ」パレットが表示されます。「HQマップ」パレットには、マップ全体が縮小表示されます。【イメージ】ボタンをオンにすると地形すべてが、【建物】ボタンをオンにすると建物だけが表示されます。

■表示範囲の移動

マップの表示範囲を別の場所に移動させたいときは、「HQ」パレット上で、目的の場所をクリックするか、四角い白枠をドラッグします。

※表示範囲はウィンドウのスクロールバーでも移動できます。

また、シフトキーを押しながら右クリックすると、マップ上のマウスポインタが掌ツールになります。この状態でマウスをドラッグすると、表示範囲を移動できます。

マップ全体の設定

マップを作成するときは、地形・部隊・ラベルを配置する前に、マップ全体に関する設定を先に済ませておきます。

マップサイズの変更

マップを新規作成すると横64×縦64ヘックスのマップサイズが自動的に使われます。これを変更するには、【編集】>【マップサイズの変更】メニューを実行します。

「マップサイズの変更」ダイアログでは、「横幅」と「縦幅」をそれぞれ、「48」「64」「128」ヘックスのいずれかのサイズから選択できます。このとき、どこを基準点の「アンカー」にしてサイズ変更を行なうのか、アンカーボタンで設定します。

横48ヘックス×縦128ヘックスといった縦長マップや、横64ヘックス×縦48ヘックスの少し横長のマップなど、組み合わせ次第でいろいろなサイズのマップを作成することができます。

※新規のマップでなく作成途中のマップをサイズ変更する場合、大きなサイズから小さいサイズへ変更を行なうと、配置済みの地形が一部削除されるので注意してください。小さいサイズから大きいサイズへの変更では、新たな拡張部分には海の地形が暫定的に描かれます。

※下絵を読み込んであったマップでサイズを変更すると、下絵がクリアされてしまうので注意してください。その場合、もう一度下絵を読み込み直してください。

下絵の活用

■下絵の読み込み

新たにマップを作成するときは、地図などの下絵を参照しながら作業すると便利です。
【ファイル】＞【下絵を開く】メニューを実行すると、あらかじめスキャナなどで取り込んでおいたビットマップ形式のファイル（拡張子「.bmp」）やJPEG形式のファイル（拡張子「.jpg」「.jpeg」）を読み込んで、下絵として表示することができます。

この場合、下絵はマップ全体にフィットするように自動的に拡大縮小されます。

ただし、下絵の読み込み後にマップサイズの変更を行なうと、読み込んだ下絵もクリアされてしまうので注意してください。

■下絵を貼り付ける

クリップボードにビットマップ形式またはJPEG形式の画像データがあるときに、【ファイル】＞【下絵を貼り付ける】メニューを実行すると、クリップボードデータがマップ全体に貼り込まれて下絵として表示されます。

この場合、下絵はマップ全体にフィットするように自動的に拡大縮小されます。

ただし、下絵を貼り付けた後にマップサイズの変更を行なうと、読み込んだ下絵もクリアされてしまうので注意してください。

■下絵の表示方法

下絵を読み込んである場合、【ツール】＞【マップの描画方法】＞【下絵のみ】【マップのみ】【透過】メニューのいずれかを選択するか、「ツール」パレットの「下絵のみ表示」「マップのみ表示」「透かして表示」ボタンを切り替えることで、下絵の表示方法を選択できます。

マップ設定

マップデータには、シナリオマップ全体に関する各種項目や初期パラメータを、あらかじめ埋め込んでおくことができます。これがマップ設定です。

マップ設定は【編集】＞【マップ設定】メニューを実行すると表示される「マップ設定」ダイアログで行ないます。

なお設定された項目は、実際のゲーム中では「条件設定」ダイアログ（10ページ参照）で、確認と一部の項目の変更ができます。

●**マップ名**：マップの名称を全角20文字（半角40文字）以内で設定するこ

とができます。

●**難易度**：ゲームの難しさである「難易度」として表示される項目を、「☆☆☆☆☆」（もっともやさしい）～「★★★★★」（もっとも難しい）までの6段階から選択できます。ただしこれは実際の難易度ではなく、マップの作者からプレイヤーに向けた目安表示に過ぎません。

●**日数制限**：そのマップでのゲームの制限日数を、「1」～「99」までの範囲で設定できます。

●**メッセージ**：「新規ゲーム」ダイアログのコメント欄などに表示される説明文を、全角256文字まで入力することができます。

●**参戦**：8つに色分けされた陣営ごとに、担当プレイヤーを設定します。人間プレイヤーの担当ならば【USER】、コンピュータの担当ならば【COMP】、その陣営が登場しない場合は【不参戦】にします。
新規作成時はすべての陣営が【不参戦】に設定されています。【不参戦】の場合は、その他の項目を設定することができません。

●**陣営**：各参戦陣営には、全角8文字（半角16文字）以内で任意の陣営名を付けることができます。

●**生産**：各参戦陣営には、あらかじめ兵器の生産タイプを割り当てておかなければいけません。選択できる生産タイプは、日本・アメリカ・ロシア・ドイツ・イギリス・フランス・イタリア・スウェーデン・イスラエル・インド・中国・韓国・オーストラリア・南アフリカ・イラク・北朝鮮・スペイン・トルコ・台湾・ヨルダン・シリア・イランの22種類と、ユーザーが独自に編集して生産タイプ一覧ダイアログ（116ページ参照）の生産タイプスロットに登録してある生産タイプ（最大20種類）です。
オリジナルの生産タイプを作成・編集するときは【ファイル】>【生産タイプ】>【編集】メニューを実行して、生産タイプ一覧ダイアログを呼び出します。詳しくは、『生産タイプ編集』（115ページ）を参照してください
※ゲームプログラムから生産タイプ一覧ダイアログを呼び出すこともできます。

●**資金**：ゲームの開始時に、その陣営が所持することになる軍資金を、「0」～「99999999」の範囲で設定することができます。

●**部隊**：その陣営が所持できる最大部隊数を、「1」～「999」の範囲で設定することができます。マップ作成中に、部隊の配置数がこの数値を越えようとすると、警告が表示されて、それ以上の部隊を配置できなくなります。
マップエディタの操作にまだ習熟していなくて、配置する予定の部隊数がはっきりしない場合は、最初にこの数値を最大値に設定しておいて、マップ作成を終了する段階で実際の配置数に合わせて数値を調整する方法もあります。

●**【BGM】**：BGMとして演奏する曲をコンボボックスで選択できます。このとき、【BGM】ボタンをクリックすると選択中の曲を試聴できます。

●**思考**：その陣営をコンピュータが担当したときの、思考ルーチンの傾向を、以下の3種類から選択することができます。
攻撃重視：果敢に攻撃・前進・占領を繰り返す攻撃型の思考です。
防衛重視：敵陣営からの攻撃に対して防御を固める防衛型の思考です。
攻防均等：情勢を見ながら攻撃と防御を程よくこなす思考です。

●**同盟**：参戦陣営ごとに「同盟」欄で他の陣営色にチェックを入れると、その陣営と相互に同盟関係を設定できます。同盟は最大7陣営間で結べます。また、最大で4つの同盟関係を設定することができます。
同盟はあくまで、同じ同盟以外の陣営は敵とみなすという関係であり、プレイヤーが直接、同盟陣営を操作するといったことはできません。

ルール設定

ゲーム開始時の「条件設定」ダイアログで、【ルール設定】ボタンをクリックすると「ルール設定」ダイアログが表示されますが、そのとき初期状態で選択されているルールセットを、あらかじめマップデータで指定しておくことができます。

ルールセットの指定を行なうときはまず、「マップ設定」ダイアログ下部の【ルール設定】ボタンをクリックして、「ルール設定」ダイアログを呼び出します。そして「ルール：」コンボボックスで、適用したいルールセットを指定します。

ルールセットは、あらかじめ用意されている「初級ルール」「中級ルール」「上級ルール」の3種類と、ユーザーが新たに作成したオリジナルのルールセット20種類の中から選択することができます。

20種類のユーザールールセットを選択した場合は、そのルール設定内容がマップデータに埋め込まれます。また、ユーザールールセットに対して、「ルール設定」ダイアログで変更を加えると、その変更内容もマップデータに埋め込まれます。ただし、保存してあった元のユーザールールセットにはいっさい変更が加えられません。

ルールセットとは無関係に、そのマップに固有のオリジナルルール設定をマップデータに埋め込んでおくことも可能です。その場合は、「ルール：」コンボボックスで、【カスタム】というルールセットを選択して、各ルール項目を設定します。

すでに作業途中のマップで、部隊を収納配置していたり、スタック配置していた場合は、それらが変更されるようなルールセットに、途中で切り替えることはできません。

■オリジナルのルール作成

ユーザーオリジナルのルールセットを作成して保存しておきたいときは【ファイル】>【ルール作成】メニューを実行して、ルールセット一覧ダイアログを呼び出します。詳しくは、『ルール設定』（109ページ）を参照してください。

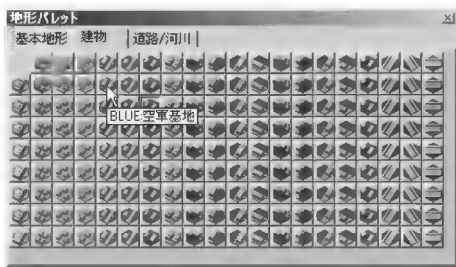
※ゲームプログラムからルールセット一覧ダイアログを呼び出すこともできます。

地形の描画

基本的な描画手順

マップに地形を描くときの基本的な操作手順は以下のとおりです。

①「ツール」パレットの「地形配置モード」ボタンを押して、地形配置モードに切り替えます。

②「ツール」パレット上で「地形パレット」ボタンをクリックして「地形パレット」を表示し、描画したい地形ボタンをクリックで選択します。

※「地形パレット」では【基本地形】【建物】【道路/河川】の3種類のタブをクリックすることで、パレット内に表示される地形の種類を切り替えることができます。また、地形ボタンの上にマウスポインタを重ねるとその地形名がヘルプチップとして表示されます。

※選択した地形は、「ツール」パレット上の「地形パレット：」欄に実寸でアイコン表示されます。

※各地形の特徴は、「地形情報」パレット・「地形移動表」パレット・「地形回避表」パレット・「輸送可能地形」パレットで確認することができます。

※マップ上で描画済みの地形ヘックスを右クリックすると、その地形が描画対象として選択されます。

③「ツール」パレット上のボタン群で、描画種類やペン種類を選択します。

④マップ上でマウスをクリックするか、始点から終点までドラッグすると、選択した地形が描画されます。

描画種類

「ツール」パレット上のボタンと【ツール】>【描画種類】メニューで選べる描画種類には以下の種類があります。

● 【ペン】：ヘックスをクリックすると、その地点だけに地形を描画できま

す。ドラッグすると連続して描画できます。

- **【線】**：ドラッグすると描画対象のヘックスが線状に仮表示され、終点でマウスボタンを離したときに描画が実行されます。単にクリックすることで、その地点だけに地形を描画することもできます。
- **【箱塗り】**：ドラッグすると描画対象のヘックス範囲が箱状に仮表示され、終点でマウスボタンを離したときに描画が実行されます。単にクリックすることで、その地点だけに地形を描画することもできます。
- **【塗りつぶし】**：クリックした地形と同じ地形範囲を、選択した地形で塗り潰します。
- **【コピー】**：ドラッグするとコピー範囲が灰色の箱状に仮表示され、終点でマウスボタンを離すと、コピー範囲を移動できるようになります。この後、別の地点でもう一度クリックすると、ペーストが確定します。範囲を選ぶとき単にクリックすると、1ヘックスだけがコピーされます。
- **【道路削除】**：選択されている地形とは無関係に、道路の置かれたヘックスをクリックすると、その地点の地形上の道路だけを削除できます。ドラッグすると連続して道路を削除できます。

ペン種類

「ツール」パレット上のボタンと【ツール】>【ペン種類】メニューで選べるペン種類には以下の2種類があります。

- **【シングルヘックス】**：地形を1ヘックスだけ描画するときに用います。
- **【メガヘックス】**：地形を中心点1ヘックスと周囲6ヘックスの計7ヘックスまとめて描画するときに用います。

特殊な地形

■首都と生産可能地形

各陣営には必ず1つずつ首都を配置しなければいけません。

ゲーム中、その陣営に部隊を生産させたい場合は、兵器の種類に応じて、生産可能な地形を配置しておかなければいけません。たとえば、せっかく海と港があっても、海軍基地がなければ、その陣営は艦船を生産することができなくなってしまいます。

■海軍基地・港・橋

マップ上での海岸線の向きに合わせて、海軍基地地形・港地形にはそれ

それ4種類のヘックスグラフィックが用意されています。同様に、河川の流れなどに応じて、橋地形にも3種類のヘックスグラフィックが用意されています。

■道路・河川・深河川・凍結河川

道路地形・河川地形・深河川地形・凍結河川地形は、たとえ別の描画種類とペン種類を選択していても、強制的に描画種類が「線」、ペン種類が「シングルヘックス」に固定されます。

また、道路は、他の地形の上に重なって描画されます。

■空白地形

地形の中で、空白地形だけは特別な地形です。この地形には、いかなる部隊も進入できません。

この特性を利用して、マップの一部だけを進入禁止エリアにしたり、マップの上下左右に帯状に配置して、規格外のサイズのマップを擬似的に作成することも可能です。

★「建物数情報」パレット

マップ上に配置した陣営ごとの建物数と軍資金収入額は、「ツール」パレットの「建物数情報」ボタンを押したときに表示される「建物数情報」パレットで確認することができます。表中の数字は上段が建物数、下段が得られる軍資金を表わしています。

部隊の配置

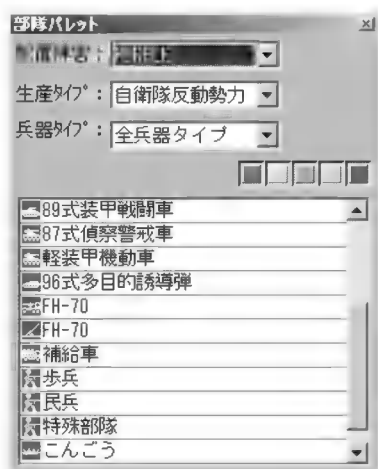
★基本的な配置手順

マップに部隊を配置するときの基本的な操作手順は以下のとおりです。

①「ツール」パレットの「部隊配置モード」ボタンを押して、部隊配置モ

ードに切り替えます。

②「ツール」パレット上で「部隊パレット」ボタンをクリックして「部隊パレット」を表示します。

③「部隊パレット」の「配置陣営：」コンボボックスで、配置したい部隊の陣営を選択します。すると『マップ設定』(124ページ参照) でその陣営に設定してあった生産タイプの兵器がパレットに表示されます。ここで、配置したい部隊をクリックして選択します。

※「部隊パレット」の「兵器タイプ：」コンボボックスでは、表示される兵器タイプを絞り込むことができます。

※リスト上部の5つのボタンをオン・オフすると、表示される兵器タイプを高度階層別に絞り込むことができます。

※リストの兵器をダブルクリックすると、「兵器詳細情報」ダイアログ(48ページ参照) が表示されます。

※選択した部隊は、「ツール」パレット上の「部隊パレット：」欄にアイコン表示されます。

④マップ上でマウスをクリックすると、選択した部隊が配置されます。

※部隊を配置できる地形は、その部隊が進入可能な地形に限られます。

※『マップ設定』の「部隊」欄 (126ページ参照) で陣営ごとに設定してあった数値 (「1」～「999」) が、配置できる部隊数の上限となります。

部隊描画種類

「ツール」パレット上のボタンと【ツール】>【部隊描画種類】メニューで選べる配置ツールには以下の種類があります。

● **【部隊配置】**：ヘックスをクリックすると、その地点に部隊を配置することができます。

● **【部隊移動】**：配置済みの部隊がいるヘックスをクリックすると、そのへ

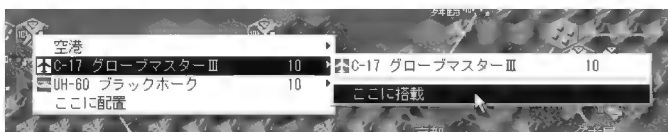
ックスが半透明の白色表示になります。続けて、別の地点でもう一度クリックすると、元の地点から部隊が削除され、新たな地点へと部隊が移動します。このとき、輸送部隊が他の部隊を搭載していたり、スタック配置・収納配置されているなど、複数の部隊が元のヘックス上に存在する場合は、それらすべての部隊が移動します。

● **【部隊削除】**：このツールを使って配置済みの部隊をクリックすると、「解散確認」ダイアログが表示されます。ここで【はい】をクリックすると部隊が削除されます。収納・搭載中の部隊をクリックした場合は、削除したい部隊をポップアップメニューで選択しなければいけません。なお、他の部隊を搭載している輸送部隊を削除すると、搭乗している部隊も同時に削除されます。

収納配置と搭載配置

部隊を建物に収納した状態で配置する場合は、収納可能な建物をクリックしたときに表示されるポップアップメニューから【ここに収納】サブメニューを選択します。

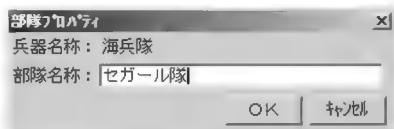
※収納可能な建物の真上に配置したい場合は、ポップアップメニューから【ここに配置】メニューを選択します。

部隊を輸送部隊に搭載した状態で配置する場合は、搭載可能な部隊をクリックしたときに表示されるポップアップメニューから【ここに搭載】サブメニューを選択します。

※輸送部隊がさらに輸送部隊を搭載していて、そこに搭載配置したいという場合は、ポップアップメニューをさらにたどって、該当する輸送部隊の下に表示される【ここに搭載】サブメニューを選択します。

部隊名称

配置した部隊には、部隊の名称を付けることができます。

部隊名称を付けるときは、部隊を右クリックして【プロパティ】メニュー

を実行し、「部隊プロパティ」ダイアログを表示します。ダイアログの「部隊名称：」欄で、全角16文字（半角32文字）以内で任意の名称を入力することができます。

初期状態の部隊名称は、兵器名称と同一の名称になっています。

部隊の詳細情報

配置した部隊の「部隊詳細情報」ダイアログ（103ページ参照）を見るときは、部隊を右クリックして【詳細】メニューを実行します。

部隊の武装交換

部隊が複数の武装パックを装備している場合は、武装交換で初期状態の武装パックを指定することができます。

武装交換するときは、部隊を右クリックして【武装交換】メニューを実行し、「武装交換」ダイアログを表示します。後の操作は『行動――武装交換』（95ページ参照）に準じます。

部隊配置後の変形

「変形」能力がある部隊には、移動可能な車両形態と、移動不可能な陣地形態の2種類が、あらかじめ部隊パレットに用意されています。

これらの部隊を一度配置してしまった後で、もう一方の形態に変更したい場合は、部隊を右クリックして【変形】メニューを実行します。すると変形を行なうかどうかの「確認」ダイアログが表示されるので、変形させるなら【はい】ボタンをクリックします。

このとき、その部隊は変形可能な地点に配置されている必要があります。

なお、一度変形した部隊は、再度変形することで、元の形態に戻すことができます。

部隊の削除

配置した部隊を削除するときは、「ツール」パレットで「部隊削除」ツールを選択して削除したい部隊をクリックするか、部隊を右クリックして【削除】メニューを実行します。すると「解散確認」ダイアログが表示されるので【はい】ボタンをクリックすると、部隊がマップ上から削除されます。

※「部隊表」パレットでも部隊の削除が行なえます。

★「部隊表」パレット

「ツール」パレットの「部隊表」ボタンを押すと、配置した部隊が一覧できる「部隊表」パレットが表示されます。ゲーム中の「部隊表」パレット（101ページ参照）と構成はほとんど同じですが、一部の機能が変更されています。「行動命令」「目標」「操作」の項目は表示されません。

部隊表

BLUE　　全部隊削除

No.	Tp.	状態	座標	部隊名	兵器名	機数	Lv.	疲労	燃料
36		搭乗中	43, 56	99式自走榴弾砲	99式自走榴弾砲	10	E	0	55
35		搭乗中	43, 56	LCAC	LCAC	1	E	0	40
33		収納中	43, [illegible]	おおすみ	おおすみ	1	E	0	350
53		搭乗中	43, 53	補給車	補給車	10	E	0	85
52		搭乗中	43, 53	戦闘工兵	戦闘工兵	10	E	0	65
34		搭載中	43, 53	みうら	みうら	1	E	0	200
47			43, 52	たかなみ	たかなみ	1	E	0	320
48			43, 51	むらさめ	むらさめ	1	E	0	300
51			43, 45	補給艦	補給艦	1	E	0	500
31			42, 57	M-110	M-110	10	E	0	75
45			42, 51	改こんごう	改こんごう	1	E	0	350
32			41, 57	M-110	M-110	10	E	0	75
46			41, 52	はやぶさ	はやぶさ	1	E	0	100
9			38, 45	P-3C オライオン	P-3C オライオン	1	E	0	180
8			37, 50	P-3C オライオン	P-3C オライオン	1	E	0	180
43			34, 59	工作部隊	工作部隊	10	E	0	75
20			33, 60	90式戦車	90式戦車	10	E	0	65
2		収納中	33, 59	F-15J改 イーグル	F-15J改 イーグル	10	E	0	120

部隊数　56/110　　Delete　Info　Property　Select

●**陣営選択**：パレット左上のコンボボックスでは、「部隊表」パレットで表示する部隊の陣営を選択できます。

●**【全部隊削除】**：現在表示中の陣営の、マップ上に配置してある部隊をすべて削除できます。実行すると「確認」ダイアログが表示されるので、削除するなら【はい】をクリックします。

●**【Delete】**：部隊表で部隊を選択中にクリックすると、部隊を削除できます。実行すると「解散確認」ダイアログが表示されるので、削除するなら【はい】をクリックします。

●**【Property】**：クリックすると「部隊のプロパティ」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、部隊名称の変更（132ページ参照）が行なえます。

■部隊番号の整列

部隊の配置と削除を繰り返していると、部隊番号の一部に欠落が発生します。そのようなときに【編集】>【部隊番号の整列】メニューを実行すると、欠落した部隊番号が自動的に詰められて、すべての陣営の部隊リストが更新されます。

ラベルの配置

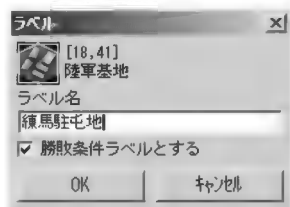
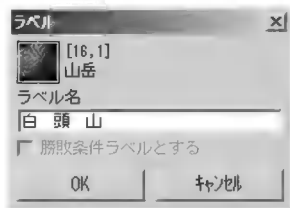
基本的なラベル配置手順

マップにラベルを配置するときの基本的な操作手順は以下のとおりです。

①「ツール」パレットの「ラベル配置モード」ボタンを押して、ラベル配置モードに切り替えます。

②ラベルを貼りたい地形をクリックして、「ラベル」ダイアログを表示します。

③その地形に単に名称を付けたいときは、「ラベル名」欄に全角16文字（半角32文字）以内でラベル名を入力し、【OK】ボタンをクリックします。

④選択した地形が建物だった場合は、勝敗条件ラベルを貼ることができます。その場合、「勝敗条件ラベルとする」をチェックして、【OK】ボタンをクリックします。

※建物に名称を付けないまま勝敗条件ラベルを貼った場合、ラベル名としてその建物の地形名が自動的に入力されます。このラベル名は後から変更することも可能です。

※敵陣営や中立の建物に勝敗条件ラベルを貼った場合は、それらの建物すべてを占領すると勝利条件を満たしたとみなされます。自陣営の建物に貼った場合は、それらの建物をすべて占領されると自陣営が敗北したとみなされます。

※配置できる地形ラベル数は、勝敗条件ラベルを含めてひとつのマップで最大500までに制限されています。

「地形ラベル一覧」パレット

地形に貼ったラベルは、「ツール」パレットの「地形ラベル一覧」ボタンを押したときに表示される「ラベル一覧」パレットで確認ができます。

「ラベル一覧」パレットには、そのラベルの「No.」、ラベルが貼られた「地形名」、ラベルの「ラベル名」、建物に貼られたラベルだった場合はその建物の「陣営色」、地形のXY「座標」、「勝敗条件」の有無が表示されます。

最上段の各項目タイトルをクリックすると、その項目でリストを並べ替えることができます。同じ項目タイトルを再度クリックすると、今度はリストを逆順に並べ替えることができます。

No.	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	大都市	ソウル		0. 43	
6	大都市	光山	RED	4. 21	[illegible]
7	中都市	[illegible]	RED	4. 13	
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
9	大都市	京都	BLUE	47. 63	
10	中都市	金沢	BLUE	52. 42	
11	大都市	名古屋	BLUE	57. 58	
12	海	日 本 海		33. 22	
13	中都市	富山	BLUE	56. 39	
14	森	佐渡島		61. 21	
15	森	壱岐諸島		24. 56	
16	森	隠岐島		17. 45	
17	中都市	鳥取	BLUE	34. 60	
18	中都市	福井	BLUE	49. 48	
19	山岳	竹島		21. 48	
20	海軍基地	舞鶴港	BLUE	43. 56	
21	陸軍基地	[illegible]	BLUE	46. 61	
22	小都市	五老	RED	5. 7	
23	空軍基地	第2航空戦団	RED	6. 10	
24	中都市	[illegible]	RED	4. 11	

「ラベル一覧」パレットでラベルをダブルクリックすると、ラベルの貼られたヘックスが点滅し、その地形が画面外にあるときに限ってセンタリング表示されます。

ラベルの再編集

配置済みのラベルを再編集するときは、ラベルが貼られた地形を再度クリックするか、右クリックして【プロパティ】メニューを実行し、「ラベル」ダイアログを表示します。ここでラベル名や勝敗条件に変更を加えて【OK】ボタンでダイアログを閉じると、変更が反映されます。

ラベルの削除

配置済みのラベルを削除するときは、ラベルが貼られた地形を右クリックして【削除】メニューを実行します。すると「削除確認」ダイアログが表示されるので【はい】ボタンをクリックすると、その地形ラベルがマップ上から削除されます。

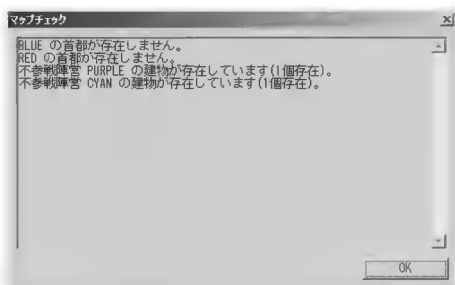
地形ラベルが削除されると、「ラベル一覧」パレットでのラベルNo.が自動的にリナンバリングされます。

マップエディタの補助機能

マップチェック

マップの作成がある程度進んだら、【編集】＞【マップチェック】メニューで、建物数の制限や首都が欠けていないかなどのデータの整合性チェックを行ないます。整合性に問題があったときなどは、注意事項がダイアログ表示されます。

マップチェックは、マップをマップデータファイルとして保存するときにも自動的に行なわれます。

不整合があった場合は、そのデータを中間データとしては保存できますが、マップデータとしては保存できません。

パレット表示機能

■「兵器一覧」パレット表示

「ツール」パレットの「兵器一覧」ボタンのオン・オフで、「兵器一覧」パレット（101ページ参照）の表示のオン・オフを切り替えることができます。

■「地形情報」パレット表示

「ツール」パレットの「地形情報」ボタンのオン・オフで、「地形情報」パレット（27ページ参照）の表示のオン・オフを切り替えることができます。

■「地形移動表」パレット表示

「ツール」パレットの「地形移動表」ボタンのオン・オフで、「地形移動表」パレット（29ページ参照）の表示のオン・オフを切り替えることができます。

■「地形回避表」パレット表示

「ツール」パレットの「地形回避表」ボタンのオン・オフで、「地形回避表」パレット（31ページ参照）の表示のオン・オフを切り替えることができます。

■「輸送可能地形」パレット表示

「ツール」パレットの「輸送可能地形」ボタンのオン・オフで、「輸送可能地形」パレット（86ページ参照）の表示のオン・オフを切り替えることができます。

表示関連機能

■ヘックス枠表示

「ツール」パレットの「ヘックス枠表示」ボタンをオン・オフすることで、マップ上の地形ヘックスの、ヘックス枠表示のオン・オフを切り替えることができます。

■表示ヘックスサイズの変更

通常、マップは1ヘックスが32×32ドットで表示されていますが、1ヘックスを16×16ドットのサイズで縮小表示することもできます。

この切り替えは「ツール」パレットの「拡大表示」ボタンと「広域表示」ボタンの選択で切り替えることができます。

■部隊表示

「ツール」パレットの「部隊表示」ボタンをオン・オフすることで、マップ上の部隊アイコン表示のオン・オフを切り替えることができます。

■地形ラベル表示

「ツール」パレットの「地形ラベル表示」ボタンをオン・オフすることで、マップ上の地形ラベル表示のオン・オフを切り替えることができます。この場合、勝敗条件の設定された地形ラベルの表示はオン・オフされません。

■勝敗条件ラベル表示

「ツール」パレットの「勝敗条件ラベル表示」ボタンをオン・オフすることで、マップ上の建物に貼られた勝敗条件ラベルの表示をオン・オフできます。

作業のアンドゥ機能

【編集】>【元に戻す】メニューを実行すると、直前の地形描画や部隊配置などの作業を取り消せます。また、取り消した作業は【編集】>【やり直し】メニューで、再度実行することもできます。

通信対戦

LAN対戦とインターネット対戦

『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』では、LANが構築されている環境、またはインターネット経由で、最大8人までの人間プレイヤーが通信対戦できます。

LAN対戦の手順

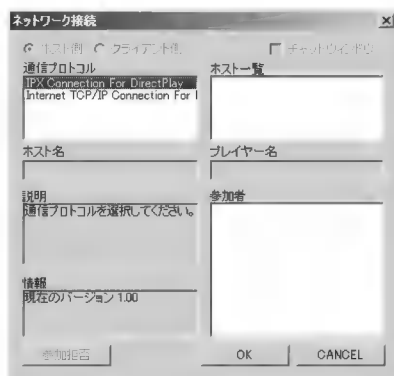
ホストとクライアント

LAN対戦では、ゲームに参加するプレイヤーのうち1人がホストになり、残りのプレイヤーがクライアントとしてホストに接続する必要があります。

■ホストになる場合

ホストとしてゲームに参加する場合は、次の手順に従います。

①【ファイル】>【通信ゲーム】メニューを選択します。

②「ネットワーク接続」ダイアログが表示されので、左上の通信プロトコル欄から、対戦に用いる通信プロトコルを選択します。通信プロトコルは、使用しているLAN環境に合わせたプロトコルを選択してください。設定したら【OK】ボタンをクリックします。

③ホスト側になるかクライアント側になるか聞かれるので、【ホスト側】を

選択して、【OK】ボタンをクリックします。

④「ホスト名」「プレイヤー名」を入力します。ホスト名は全角8文字（半角16文字）まで、プレイヤー名は全角6文字（半角12文字）まで入力できます。入力が終わったら【OK】ボタンをクリックしてください。

⑤クライアントとなる参加プレイヤーが接続するのを待ちます。このとき、「チャット」ウィンドウ（142ページ参照）が表示されますが、このウィンドウでは、接続してきたクライアントとチャットでメッセージをやり取りできます。プレイするマップや担当陣営の設定などについて話し合うときに使用してください。

※接続してきたプレイヤーを選択して【参加拒否】ボタンをクリックすると、そのクライアントの参加を拒否することもできます。

⑥クライアントのプレイヤーが全員接続したのを確認したら、【OK】ボタンをクリックします。

⑦新規にゲームを開始するか、保存しておいた通信対戦データでゲームを再開するかを問う「ゲーム選択」ダイアログが表示されるので、【新規ゲーム】【ゲーム再開】ボタンで選択します。

⑧【新規ゲーム】ボタンをクリックすると「新規ネットワークゲーム」ダイアログが表示されるので、マップを選択して、【開く】ボタンをクリックしてください。

※【ゲーム再開】ボタンをクリックすると、「ネットワークゲームを再開する」ダイアログが表示されるので、保存しておいたネットワークゲームデータファイル（拡張子「.rdn」）を選択して【開く】をクリックしてください。

※参加する人間プレイヤー数よりも、参戦陣営数が少なく設定されているマップを開くことはできません。

⑨選択したマップの「条件設定」ダイアログが表示されるので、ホストはまず、自分が担当したい陣営の「参戦」コンボボックスで、自分のプレイヤー名（「ネットワーク接続」ダイアログの「プレイヤー名」欄で入力しておいた名前）を指定します。

ここでホストは、「日数制限」「同盟」【ルール設定】や、自陣営の「陣営」名、「生産」タイプ、「資金」、「部隊」数、「BGM」、「思考」を変更できます。「日数制限」「同盟」【ルール設定】は、ホストだけしか変更できません。

※生産タイプには、生産タイプ一覧ダイアログ（116ページ参照）に登録

済みの、ユーザーが作成したオリジナル生産タイプを指定することもできます。このとき、他のプレイヤーが作成した生産タイプを使用したい場合は、他のプレイヤーに生産タイプファイルを書き出してもらい、ホストは事前にそのファイルの読み込みを行なっておく必要があります。
※【ルール設定】では、ホストが作成したオリジナルのルールセットを使用することもできます。
※ホストは、他のクライアント陣営の資金・部隊数なども変更できますが、この段階での変更は実際には反映されません。クライアント陣営の設定の変更はクライアント側からだけ可能です。
※保存しておいたネットワークゲームデータでゲームを再開した場合、この段階で変更できるのは、「参戦」コンボボックスでのプレイヤーの担当割り当てと、「BGM」の変更だけになります。

⑩すべての設定を終えたら【OK】ボタンをクリックして、クライアント側が「条件設定」を変更し終えるのを待ちます。
⑪すべてのクライアントが設定を終えると、再びホストに処理が委ねられます。このとき、マップに設定された陣営数が、実際の人間プレイヤーよりも多かった場合、ホストは残りの陣営をコンピュータに担当させるか、不参戦にするかを設定しなければなりません。
⑫これらの設定をすべて終えたら、【OK】ボタンをクリックします。すると、ゲームが開始されます。
※途中で【キャンセル】ボタンをクリックすると、接続が解除されます。

■クライアントになる場合

①クライアントとしてゲームに参加する場合は、【ファイル】>【通信ゲーム】メニューを選択します。
②「ネットワーク接続」ダイアログが表示されので、左上の通信プロトコル欄から、対戦に用いる通信プロトコルを選択します。通信プロトコルは、ホストと同一のプロトコルを選択してください。設定したら【OK】ボタンをクリックします。
③ホスト側になるかクライアント側になるか聞かれるので、【クライアント側】を選択して、【OK】ボタンをクリックします。
④「ホスト一覧」から接続したいホストを選択し、「プレイヤー名」を入力します。プレイヤー名は全角8文字（半角16文字）まで、プレイヤー名は全角6文字（半角12文字）まで入力できます。入力が終わったら【OK】ボタンをクリックしてください。

⑤ホストとクライアントの接続が確立すると、「チャット」ウィンドウが表示され、チャットでメッセージのやり取りができるようになります。

⑥ホストが参加者の接続を確認し、マップを選択すると、自動的にそのマップの「条件設定」ダイアログが表示されます。この後、ホストが各種の設定を終えるのを待ちます。

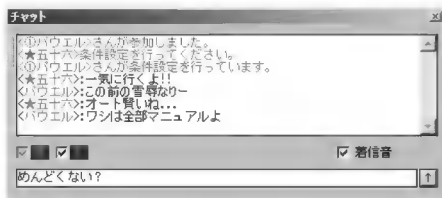
⑦自分の設定をする番が回ってきたら、担当したい陣営の「参戦」コンボボックスで、自分のプレイヤー名（「ネットワーク接続」ダイアログの「プレイヤー名」欄で入力しておいた名前）を指定します。このとき、自陣営の「陣営」名、「生産」タイプ、「資金」、「部隊」数、「BGM」、「思考」を変更できます。

※生産タイプには、生産タイプ一覧ダイアログ（116ページ参照）に登録済みの、ユーザーが作成したオリジナル生産タイプを指定することもできます。このとき、他のプレイヤーが作成した生産タイプを使用したい場合は、他のプレイヤーに生産タイプファイルを書き出してもらい、クライアントは事前にそのファイルの読み込みを行なっておく必要があります。

⑧すべての設定を終えたら【OK】ボタンをクリックして、ホスト側の処理を待ちます。ホストが処理を終えると、ゲームが開始されます。

■【チャット】ウインドウ

対戦相手とチャットでメッセージをやりとりするためのウインドウです。

ウィンドウ上部には、プレイヤーの接続状況などについての報告や、送受信したメッセージの内容がスクロールリストで表示されます。

現在参加中の陣営は、その下の陣営色マークで確認できます。このマークが暗い色で表示されているときは、そのプレイヤーがゲーム進行のカウントを一時停止していることを表わしています。

※マップでの陣営指定が終わっていない段階では、陣営色マークではなく、ホストは★マーク、クライアントは丸数字マークで表わされます。

チャットメッセージを送信するときはまず、送信したい相手（1人だけでも構いません）の陣営色マーク（または★マークか丸数字マーク）のチェックボックスをチェックします。次に、ウィンドウ下部のテキスト入力フィー

ルドをクリックして文章を入力し、「Enter」キーを押すか、【↑】ボタンをクリックしてください。相手にメッセージが送られます。送受信したメッセージは、上部のメッセージリストに表示されます。

【着信音】をチェックしておくと、メッセージ受信時に着信音が鳴ります。

「チャット」ウィンドウは、【表示】>【チャット】メニューで表示をオン・オフすることができます。

※環境設定ダイアログ（20ページ参照）で、【通信ゲーム中のログを保存する】をチェックしておくと、ゲームデータの保存次に、チャットメッセージのやり取りをテキストファイルとして保存することができます。この場合のログファイルは、ゲームフォルダ内の「NetSave」フォルダの中の「LogFile」フォルダに、保存時の年月日の名称が付けられた拡張子「.txt」のテキストファイルとして保存されます。

インターネット対戦の手順

あらかじめ『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』を起動させておく必要はありません。『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』が起動している場合は、いったん終了させてください。

インターネット対戦のゲーム開始までの手順は、以下のとおりです。

①契約しているサービスプロバイダに接続してください。

②【スタート】ボタンをクリックし、【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。

③次にプログラムグループから「Systemsoft Games」の中の「ロビークライアント」をクリックします。

④「システムソフト・ロビークライアントプログラム」が起動し、「サーバーリスト」ダイアログが表示されます。

⑤接続するサーバーを選択して、【OK】ボタンをクリックしてください。

⑥「セッションを探しています」「参加しています」というメッセージが表示された後に、ロビークライアントプログラムのウインドウが表示されます。これで、対戦専用サーバーへの接続は完了です。

⑦対戦専用サーバーには、ゲーム別の部屋が表示されています。「ダイセンリャカーの部屋」へ入室してください。入室するときにはその部屋をダブルクリックしてください。また、その部屋を出て別の部屋に移りたいときは、行きたい部屋をダブルクリックしてください。

⑧入室するとあなたは緑色のアイコンで表示されます。自分以外のプレイヤーのアイコンは青色です。

⑨部屋にいる他のプレイヤーとチャットで会話し、対戦相手を探してください。

⑩対戦相手が見つかったら、その相手と「対戦場」に移り、いずれかのプレイヤーが対戦場を作成します。対戦場を作成する人は、「対戦場」アイコンを一度クリックし、【対戦場】メニューから【作成】を選択してください。

⑪対戦場の設定ダイアログが開きます。対戦場の名前と、入場する人数(『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』ではプレイヤーが最大8人まで)を入力します。プレイするゲーム名『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』を選択して設定を終えたら、【OK】ボタンをクリックしてください。

⑫作成した対戦場をダブルクリックして、おのおの入場します。ホストになるプレイヤーは、対戦する相手が入場していることを確認した上で、自分たちの対戦場を一度クリックし、【ゲーム開始】ボタンを押してください。ホスト以外のプレイヤーはクライアントとなるので、【ゲーム開始】ボタンは押さないでください。

⑬その対戦場で対戦するプレイヤーの『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』が自動的に起動します。

※対戦場に9人以上のプレイヤーが存在する場合、いずれかのプレイヤーは参加できなくなります。あらかじめご了承ください。

※インターネット対戦のより詳しい内容や注意事項は、『ロビークライアント』と同時にインストールされる『インターネット対戦の手引き』を参照してください。

インターネット対戦時のトラブル

以下の環境をご使用中のお客さまの場合、その環境の設定が『リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0』で使用するポートを遮断している可能性があります。ポートが遮断されていると対戦専用サーバーに接続できなかったり、インターネット対戦ができないという現象が発生します。

1.ADSLやFTTHなどの接続環境で、ブロードバンドルーターを使用している場合。

2.『ノートン・パーソナルファイアウォール』や『ウイルスバスター イン

ターネットセキュリティ』のパーソナルファイアウォールなどを使用されている場合。
3.ケーブルテレビのインターネット接続サービスを利用している場合。
4.社内LAN、学内LANを使用している場合。

「リアルタイム版大戦略パーフェクト1.0」で使用するポート番号は次のとおりです。必要に応じて当該ポートでのデータ送受信が行なえるよう設定の変更をお願いします。

・TCP送信：47624
・TCP受信：47624
・TCP送信：2300-2400
・TCP受信：2300-2400
・UDP送信：2300-2400
・UDP受信：2300-2400

設定の変更方法については、以下にお問い合わせください。

なお、設定の変更を行なった結果、万一、なんらかの不具合や障害が発生したり、元の状態に復旧できなかったりした場合でも、弊社では一切の責任を負いかねます。お客様の責任において、設定変更をしてください。

もしくは、自信がない場合には、インターネット対戦機能は使用しないでください。

1.ブロードバンドルーター

ブロードバンドルーターの取り扱い説明書をご覧ください。または、ブロードバンドルーターの販売会社様へお問い合わせください。

2.パーソナルファイアウォール

パーソナルファイアウォールの取り扱い説明書をご覧ください。または、パーソナルファイアウォールの販売会社様へお問い合わせください。

3.ケーブルテレビ

ファイヤーウォールが設置されている場合があります。ご契約中のケーブルテレビ会社様へお問い合わせください。

4.社内LAN、学内LAN

ファイヤーウォールが設置されている場合があります。ネットワーク管理者様へお問い合わせください。

通信対戦時の同盟設定

通信対戦のときに、参戦陣営が3陣営以上のマップで、人間プレイヤーどうしが同盟を締結していた場合、ゲームの途中で同盟を破棄することができます。逆に、ゲームの途中で、まだ同盟を結んでいない人間プレイヤーどうしが、同盟を締結することもできます。

人間プレイヤーどうしでは、このようにゲーム途中での同盟締結・同盟破棄を、任意のときに行なえます。

同盟の締結は、【ゲーム】>【同盟締結】メニューのサブメニューで、相手陣営に申し入れします。ただし、相手陣営が申し入れを拒否することもあります。コンピュータ陣営に対しては、ゲーム開始前の条件設定での同盟設定以外は、ゲーム中に新たに同盟締結を申し入れることはできません。

締結してある同盟は、【ゲーム】>【同盟破棄】メニューのサブメニューで、破棄することができます。この場合、相手陣営の望む望まざるにかかわらず、一方的に同盟が破棄されます。ゲーム開始前の条件設定で、コンピュータ陣営相手に結ばれていた同盟も、ゲーム中に破棄することができます。

※同盟締結・同盟破棄は、1陣営に対して1日に1回だけ行なうことができます。

通信対戦時の制限事項

通信対戦時には、環境設定ダイアログでオンに設定してあった【戦闘時に武器を選択する】は無効となります。

ゲーム途中での、人間とコンピュータのプレイヤー変更の機能は無効になり、【ゲーム】>【プレイヤー変更】メニュー自体も選択できなくなります。ただし、部隊の操作体系を、マニュアルモードからオートモードに切り替えることは、シングルプレイのときと同様に自由に行なえます。

ゲームの終了や保存、部隊・建物の検索、同盟の締結・破棄、降伏などの操作は、カウントを一時停止しないと行なえません。

通信対戦時のゲーム保存

通信対戦時には、ホストとなったプレイヤーだけがゲームの途中経過を保

存することができます。このとき、ゲームのカウントは一時停止しておく必要があります。

保存したゲームデータでゲーム再開できるのも、ホストだけとなります。

ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載）。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番。
3. 使用しているＯＳのバージョン、ＣＰＵ、メモリ、ＨＤＤ（使用容量と空き容量など）。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。

※メーカーとバージョンは、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。WindowsXPの場合は、「スタート」→「コントロールパネル」→「システム」→「ハードウェア」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバの詳細」で確認できます。

6. 使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

お願い

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

■ご注意■

1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファーに無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5) 運用した結果については、4項にも関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話　TEL 092-752-5278
月～金（祝祭日を除く）　10:00～12:00・13:00～17:00
電子メールでのお問い合わせ先　support@ss-alpha.co.jp
なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応え出来かねますのでご了承ください。

マニュアル制作：アップルシティ

2004年2月初版発行

インターネットで最新情報をGet！

弊社では、インターネット上で、
自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。
本製品の改良点などの最新情報についてもホームページをご参照ください。
ホームページのアドレスは以下のとおりです。
http://www.ss-alpha.co.jp/

システムソフト・アルファー株式会社
〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F
〒150-0011 本社 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル